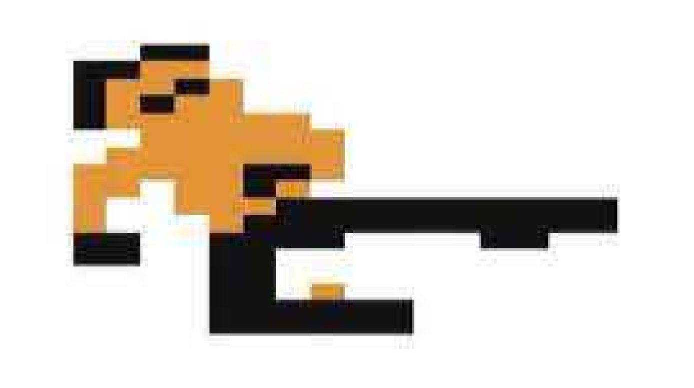
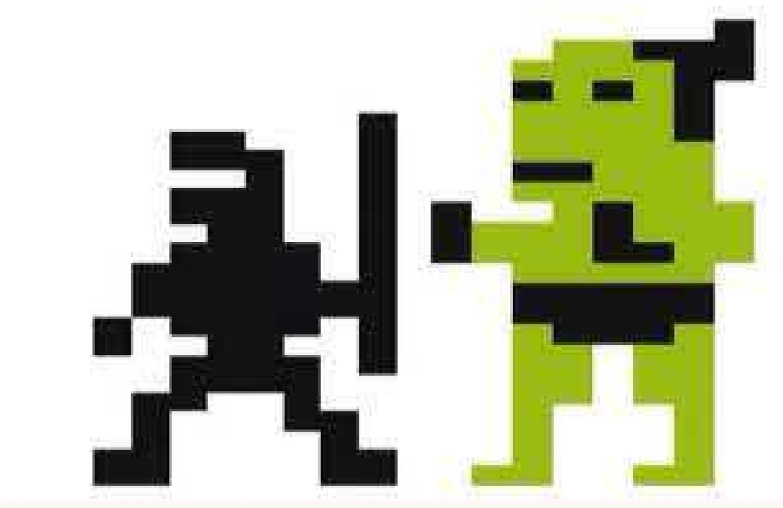


¡VIEJUNO!
LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS
retro GAMER
AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS
SABOTEUR: SIGILO EN 8 BITS
ENTREVISTAMOS A CLIVE TOWNSEND, EL PADRE DE LA JOYA DE DURELL
EN EL INTERIOR
ARKANOID | BRUCE LEE | TOMB RAIDER
KARNOV | BROKEN SWORD | MK II
METAL GEAR SOLID | GUNSTAR HEROES
STAR WARS
SIENTE TODA LA FUERZA DEL INOLVIDABLE SHOOT'EM-UP DE ATARI
10 CLASICOS STAR WARS
PORQUE ENTRE TANTA MORRALLA TAMBIÉN HUBO OBRAS MAESTRAS
EL CEREBRO DE LA BESTIA
RENDIMOS TRIBUTO A LA MÍTICA SUPER NINTENDO EN SU 25 ANIVERSARIO
NEO GEO: LA MÁS DESEADA
SNK HIZO REALIDAD SU PROMESA: TENER UNA RECREATIVA EN CASA
SUPER MARIO CUMPLE 30 AÑOS
LO CELEBRAMOS RECOPILANDO SUS MOMENTOS MÁS MEMORABLES
TOP 25 PC ENGINE
LOS JUEGOS ESENCIALES DE LA PEQUEÑA MARAVILLA DE NEC

SUMARIO





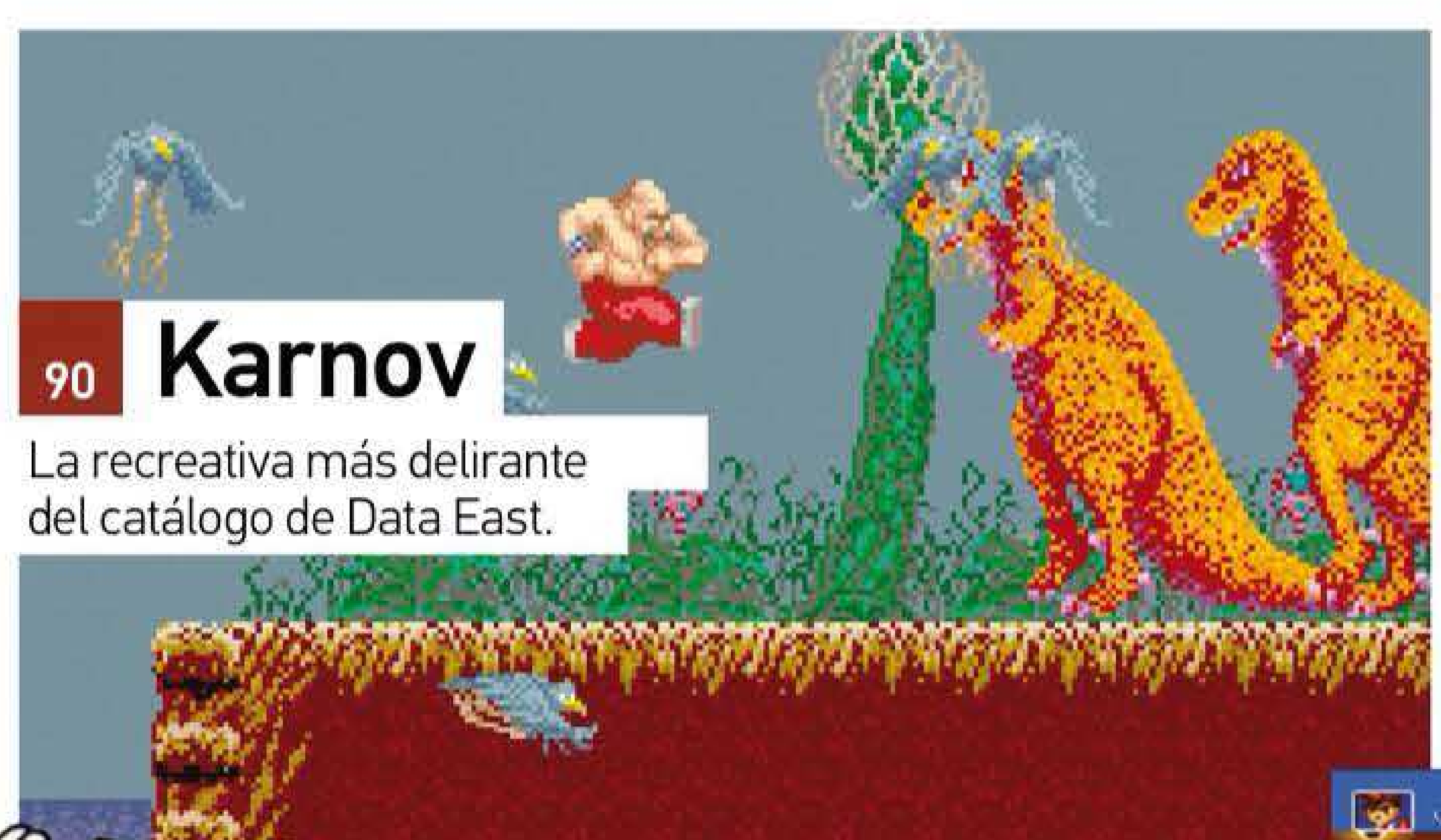
>> Retro Gamer 14 Si fuera un recopilatorio seria El Lingote

RETRORADAR

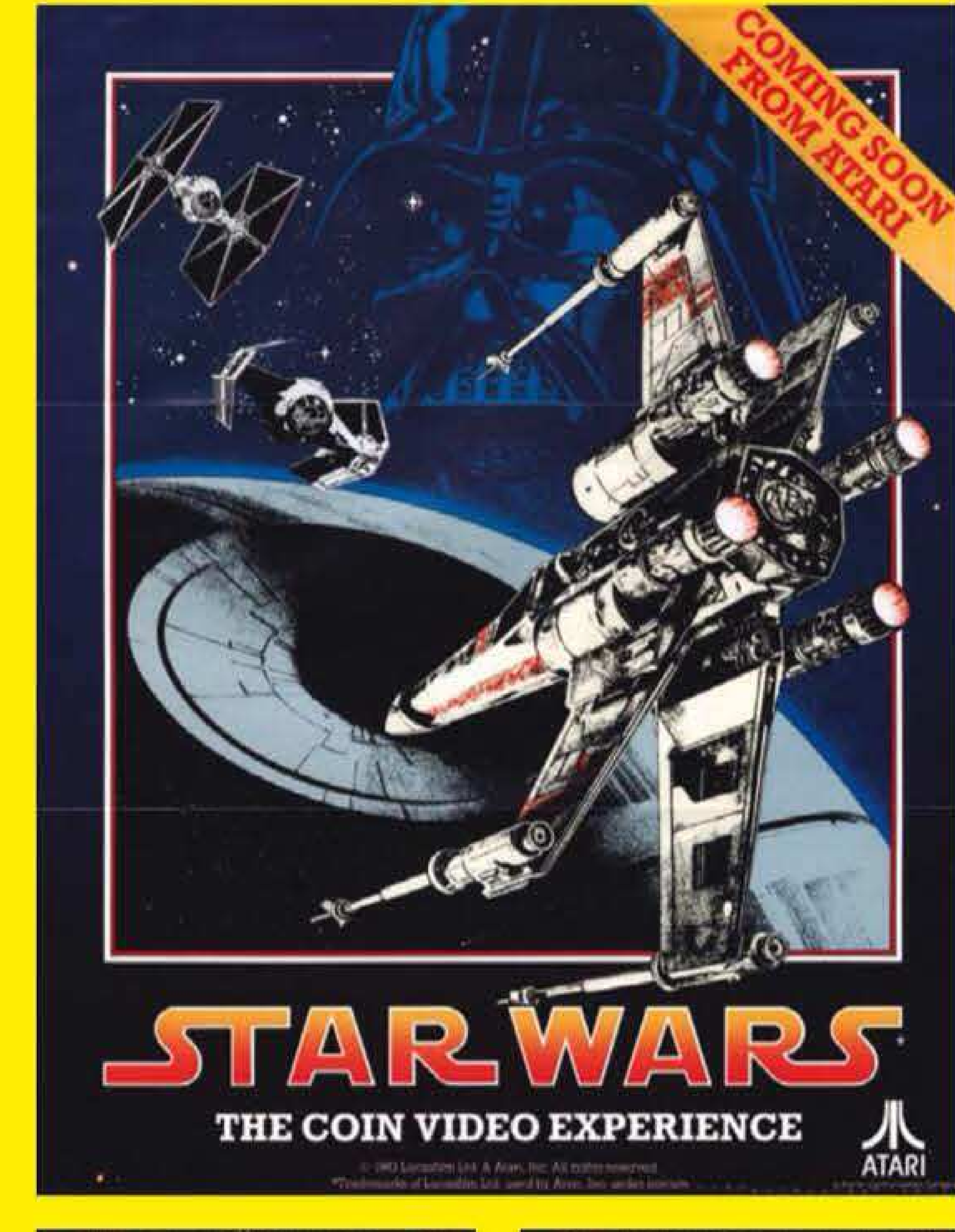
LA HISTORIA DE

REPORTAJES

PANTALLA FINAL



La recreativa más delirante del catálogo de Data East.







En 1983 Atari nos dejó catatónicos al recrear con vectores el ataque a la Estrella de la Muerte. Hablamos con el principal responsable de la recreativa, Mike Hally.



El fontanero ha cumplido 30 años, y lo festejamos rememorando sus momentos más míticos.



Treasure debutó con un cartucho que entraría en el Hall of Fame de Mega Drive.

retro radar

■ LOS VIDEOJUEGOS CLÁSICOS SIGUEN VIGENTES

EL RETORNO DE SIR ARTHUR

UN TITÁN HA CREADO, A TRAVÉS DE OPENBOR, SU PROPIA SECUELA DE G'NG.

Mucho ha llovido desde la última vez que vimos a Sir Arthur en acción, allá por 2006, en el colosal Ultimate *Ghosts'N Goblins* de PSP. Casi diez años después, un fan (y habilidoso programador) llamado BonusJZ (buscadle en Youtube y alucinaréis con su *Golden Axe*) ha decidido crear su propia secuela, que incluye gráficos de todas las entregas de la saga de Capcom, incluyendo el *Makaimura* de WonderSwan, además de otros de creación propia.

Esta maravilla, disponible de momento solo en Windows, recibe el título de *Ghosts'N Demons* y ha sido creada a través del motor OpenBOR, utilizado habitualmente para crear brawlers 2D (de hecho debe su nombre a *Beats Of Rage*, un clásico homebrew creado por Senile Team en el año 2003).

El juego es totalmente gratuito y apenas pesa 51 MB, asi que corred a por él antes de que los abogados de Capcom entren en liza. Podréis encontrarlo en gamejolt.com. ¿Cuántas elementos de los *Ghosts'N Goblins* clásicos podéis encontrar en estas pantallas? Nosotros ya hemos perdido la cuenta...



» Al pobre Sir Arthur siempre le fastidian el romance con la Princesa Prin Prin.



» El castillo malencarado del Makaimura de Wonderswan no quiso perderse la fiesta.



» Como no, el brujo también volverá a hechizarnos. Faltaría más.



» De momento el juego solo se puede controlar a través del teclado.



» Nos alegramos de volver a verte, Red Arremer. ¿Cómo te ha ido la vida?

DINO DINI PREPARA UN NUEVO KICK OFF

EL MÍTICO SIMULADOR DE FUTBOL REGRESARÁ EN 2016 CON UNA NUEVA ENTREGA EXCLUSIVA PARA PS4 Y PS VITA.

Mucho antes de que se instaurase la rivalidad entre *FIFA* y *PES*, allá por principios de los 90 solo habia un monarca en el campo de la simulación futbolística: *Kick Off*. El juego de Dino Dini nos enamoró con su vertiginoso scroll y su exigente sistema de control del balón (por primera vez este no se quedaba pegado a los pies de los jugadores). La irrupción de *Sensible Soccer* eclipsó al clásico, que intentó sin éxito repetir glorias pasadas en posteriores entregas, incluso tras la marcha de Dino Dini en 1992. Más de 20 años después, el británico acaba de anunciar en el Blog Oficial de PlayStation su intención de resucitar la franquicia, en exclusiva para PlayStation 4 y PS Vita. De hecho fue la propia Sony Computer Entertainment quien le sugirió a Dino Dini recuperar el clásico. Según adelantó su creador, este *Kick Off Revival* estará creado en 3D aunque mantendrá por defecto la vista cenital y, por supuesto, rescatará el sistema de control del balón del original. ¿Estará el público preparado para ello? Los más veteranos desde luego. En 2016 comprobaremos si hemos perdido, o no, nuestro toque con el balón.

OTRO SELLO HISTÓRICO QUE MUERDE EL POLVO

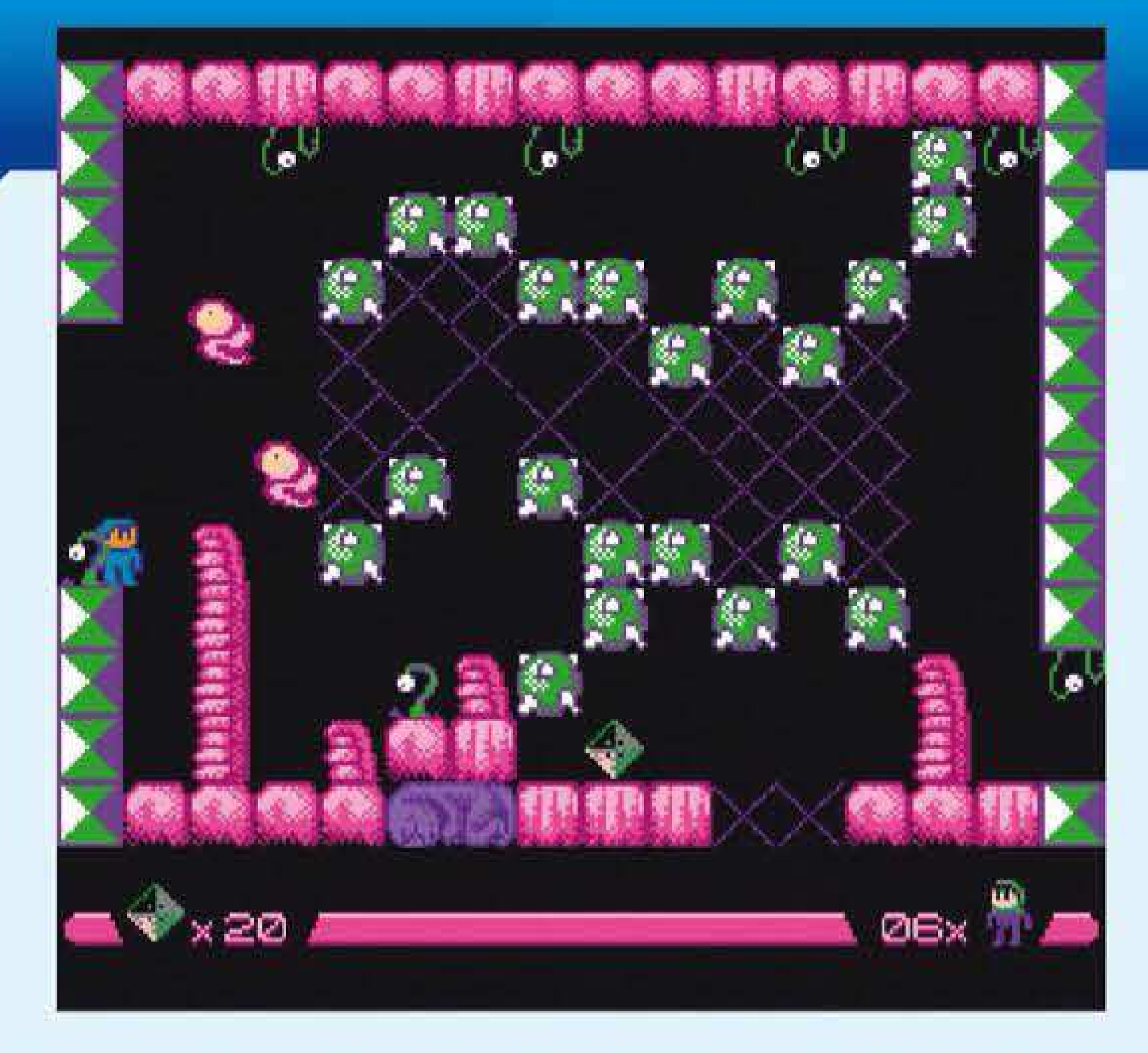
LA LEGENDARIA MASTERTRONIC, TODO UN CLÁSICO DE LA SERIE BARATA EN 8-BITS, HA ENTRADO EN QUIEBRA.

La noticia nos ha sorprendido porque hacía décadas que habíamos perdido la pista a la compañía. Fundada en 1983, Mastertronic hizo su fortuna con el mercado de la serie barata para los ordenadores de 8-bits, llegando incluso a adquirir a la mítica Melbourne House (*The Way of the Exploding Fist*). Posteriormente se fusionó con VIrgin Interactive y en 1991 fue absorbida por Sega (hasta entonces se encargaban de la distribución de las consolas de Sega en Reino Unido).

En 2004, un grupo de empresarios compró la marca a Sega con intención de volver a distribuir juegos de serie barata. Lograron aguantar más de diez años en el mercado, hasta que las dificultades económicas que atravesaron en los últimos tiempos han acabado finalmente con el histórico sello. Aunque perpetraron cosas como *The Last V8*, les echaremos de menos.



» Mastertronic nos regaló algunas joyas entre toda la morralla de serie barata.



UN CARTUCHO DE NES MADE IN SPAIN

EL NUEVO LANZAMIENTO FISICO DE 1985 ALTERNATIVO

Ya sabéis que en Retro Gamer tenemos en un altar a 1985 Alternativo. Y motivos no nos faltan. Su última genialidad ha sido producir en formato físico el *Jet-Paco* de los Mojón Twins para NES. Para ello lanzaron una campaña de crowdfunding en Verkami que ha acabado duplicando su meta inicial (9.021 € de los 4.450 € que pedían). El dinero iba destinado a pagar las carcasas de los cartuchos de NES, las placas (bautizadas como *Mojo-NES*) y el resto de elementos del lanzamiento físico (cajas, instrucciones, etc...). Si no has sido uno de los afortunados mecenas del proyecto, al menos te queda el consuelo de poder disfrutar del juego a través de cualquier emulador. No es lo mismo que disfrutarlo en una NES y frente a una tele de tubo, pero el juego lo merece.



» La edición física de Jet-Paco se convertirá en todo un tesoro para coleccionistas.



» Si no has podido conseguir el cartucho físico siempre te quedará el recurdo de tirar de emulador.

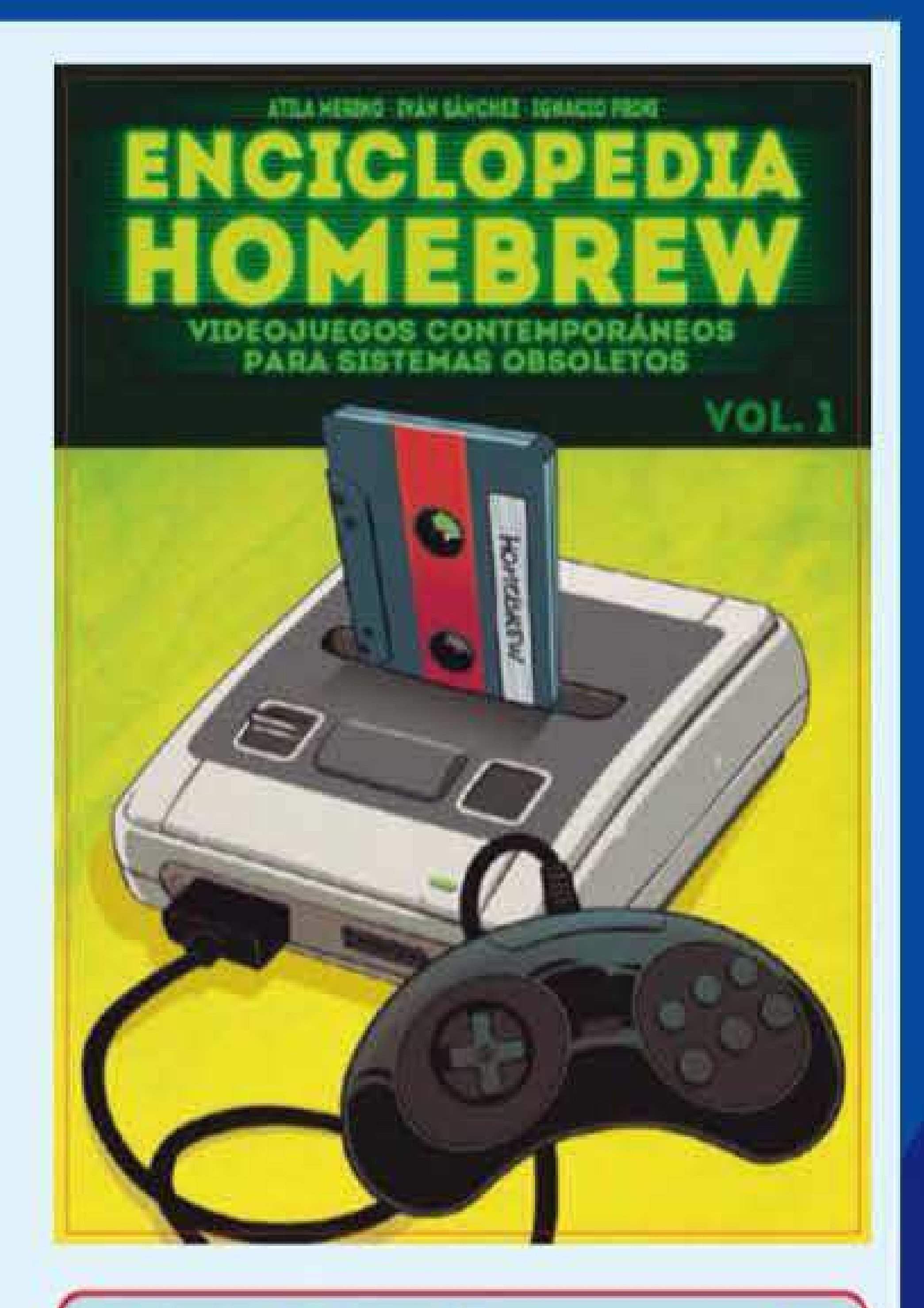
UNA GUÍA ESENCIAL

LA ENCICLOPEDIA HOMEBREW VOL. I LOGRA FINANCIARSE EN VERKAMI

Avalada por tres grandes expertos (Aitor Merino, fundador y redactor de Un Pasado Mejor, Iván Sánchez, fundador y redactor de El Rincón de Spectrum, e Ignacio Prini, fundador y redactor de Program Bytes 48K), la *Enciclopedia Homebrew* recoge y analiza 550 lanzamientos "caseros" para ocho sistemas clásicos: Amstrad CPC, ZX Spectrum, C64, MSX/MSX 2, NES, SNES, Mega Drive y Master System. Todo ello precedido por un prólogo del insigne Juan Carlos Caballero, AKA Adonías.

Sus autores buscaron financiación (7.500 €) a través del crowdfunding, y no solo lo consiguieron, sino que la campaña en Verkami alcanzó su segundo objetivo (11.000 €) lo que permitirá que el libro alcance las 370 páginas (a todo color) y las mencionadas 550 reviews (en lugar de las 500 que iba a ofrecer originalmente). Todo un éxito que esperemos se traduzca en la próxima aparición de un segundo volumen.

Todos aquellos mecenas que apoyaron económicamente el proyecto, además de llevarse a casa recompensas en forma de distintos juegos homebrew en formato físico, van a poder disfrutar de esta exhaustiva guía que analiza desarrollos "caseros", tanto nacionales como foráneos para las plataformas antes mencionadas, a modo de reviews. Una obra de consulta indispensable para todos aquellos que quieran zambullirse en el universo de los juegos homebrew.





SIR ABABOL
Mojon Twins, 2013

El tema musical del menú de inicio.

Extremadamente corto para tratarse de un juego de NES.



LOS AMORES DE BRUNILDA
Retroworks, 2013

Absolutamente todo.

Que se nos haga tan corto a pesar de ser extenso.



» Aún estás a tiempo de adquirir la edición con caja e instrucciones. La edición limitada se agotó a toda velocidad.



QUEST FORGE, UN NUEVO RPG DE NES

PIKO INTERACTIVE LANZA UN NUEVO RPG PARA LA 8-BITS DE NINTENDO, EN FORMATO FÍSICO

Si eres un coleccionista compulsivo de NES prepara la cartera, porque Piko Interactive acaba de añadir un nuevo título a su extenso catálogo de títulos homebrew en formato físico. Se trata de *Quest Forge - By Order Of Kings*, un encantador Action RPG que ya se puede adquirir en dos ediciones distintas: el cartucho suelto (34,99 $) o con caja e instrucciones (49,99 $). También lanzaron una edición limitada (100 unidades) que se agotó a toda pastilla. A saber el precio que alcanzará ahora en eBay...



» La apuesta editorial de Héroes de Papel es digna de elogio. Hace unos años era prácticamente imposible encontrar libros sobre videojuegos en nuestro país, y ahora hasta podemos elegir.

BUENA LECTURA PARA RECORDAR A LOS CLÁSICOS

TRES MITOS NIPONES Y LA EDAD DE ORO DEL SOFT ESPAÑOL, ENTRE LOS RECIENTES LANZAMIENTOS DE HEROES DE PAPEL

La editorial sevillana sigue encadenando un bombazo editorial tras otro, siempre dirigidos a recuperar grandes clásicos del videojuego. Entre sus últimos lanzamientos está *Genesis: Guía esencial de los videojuegos españoles de 8bits*, una obra monumental escrita por Jesús Relinque "Pedja" y José Manuel Fernández "Spidey", con prólogo de Paco Suárez, el padre de *La Pulga*, que recoge la vasta producción nacional durante la Edad de Oro de los 8-bits. *La Odisea de Shenmue*, obra de Ramón Méndez y Carlos Ramirez, entusiasmará a los fans del clásico de Yu Suzuki, mientras que en *Más Allá Del Tiempo*, Mariela González rinde tributo a *Chrono Trigger* y *Chrono Cross*, dos inolvidables joyas del catálogo de Square. Si estás interesado en llevarte a casa una de estas maravillas (o las tres), podrás adquirirlas en www.heroesdepapel.es.

Suscríbete YA a retro GAMER



¡Viejuno!

Opción 1:

4 números de RetroGamer, + cinta de casete ZX Spectrum Vega Solaris

¡Por fin editado en formato físico, el juego que Dinamic Software nunca publicó!

Por 25€
(gastos de envío incluidos)



Opción 2:

4 números de RetroGamer, con el 20% de descuento

Por 22€
(gastos de envío incluidos)



Puedes suscribirte directamente online en: **www.suscripciones-retrogamer.com**
Por tel.: **902 540 777** y por e-mail **suscripcion@axelspringer.es**

***Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los juegos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si el juego elegido se agotara, nos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.**

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. P ara ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso

ELITE VS. VEGA: LA BATALLA DE LOS SPECTRUM

LOS HEREDEROS DEL ZX SE VIERON LAS CARAS EN PARLABYTES

POR MARÇAL MORA Y RICARDO SUÁREZ



» Ahí están: frente a frente. La apuesta de Elite contra el Vega. Este último avalado por el mismísimo Sir Clive Sinclair.

Por primera vez, frente a frente: el Recreated ZX Spectrum de Elite y el Spectrum Vega se veían las caras para disfrute de todos los amantes de la retroinformática clásica en la pasada edición de ParlaBytes, organizada en Madrid a finales de noviembre. Ambas propuestas, que intentan alzarse con el título de sucesor espiritual del Spectrum original en nuestros días, estaban disponibles para que los visitantes de la feria madrileña pudieran conocerlas en el stand de la asociación de usuarios de informática clásica (AUIC), gracias a la colaboración de Retrocomputers y GAME, distribuidores de Vega y Recreated ZX Spectrum en Reino Unido y España, respectivamente. Hablamos de dos modelos contrapuestos a la hora de intentar recuperar el clásico Spectrum para las nuevas generaciones de jugadores, ya que mientras que el Recreated ZX Spectrum de Elite es un teclado bluetooth para usar con un emulador, el Spectrum Vega es un ordenador original refactorizado.

El Recreated ZX Spectrum nace al albor de Elite, el histórico desarrollador de videojuegos, que propone un emulador vía app para móvil, televisión o tablet de fácil uso y configuración. Aunque el catálogo de juegos inicial es escaso, la idea de la compañía es permitir las compras adicionales de juegos y paquetes previo pago a través de su app, aprovechando así sus jugosas licencias para la máquina y las que ha podido adquirir para su explotación. De igual forma el teclado bluetooth que Elite ha ideado puede ser usado con otros emuladores de Spectrum - incluso a través de navegador web - pudiendo así el usuario jugar un mayor número de juegos. Debido a la política de Elite a la hora de ir lanzando sus juegos (y a su precio, que es de un euro por cada nuevo título) esta opción será muy tenida en cuenta pos sus compradores, eso es seguro. Comprobaremos rápidamente que el teclado del Recreated ZX Spectrum está diseñado para un fácil manejo a través de su app oficial, algo que no estará presente si pretendemos darle un uso distinto a la pieza de hardware. Existen dos modos de manejo: el modo de juego, preconfigurado para usarse con la app de Elite, y el modo QWERTY, que permite usar el teclado como cualquier teclado bluetooth estándar y que requiere de configuraciones más avanzadas de cara a mapear correctamente los botones y comandos para su uso con otros emuladores. Salirse de la aplicación oficial de Elite complica el manejo de este modelo, algo que echará para atrás a quien no quiera usar el Recreated ZX Spectrum para tareas más complejas.

Analizando a su contrincante, lo primero que llama la atención de Spectrum Vega es, sin duda, que esté avalado por el propio Sir Clive Sinclair, como se explica en el libro *Creating the Sinclair ZX Spectrum Vega*, una de las recompensas que se incluyeron en la campaña de crowfunding de la máquina y que está escrito a cuatro manos entre el propio Sinclair, Paul Andrews, David Levy y Chris Smith, responsables de la parte técnica del desarrollo del nuevo Spectrum. Vega tiene alma de Spectrum original, ya que se trata de un ordenador original –su arquitectura es original, encapsulada en un nuevo chip - refactorizado en un dispositivo FPGA. Sus funcionalidades y diseño están ideadas para jugar sin complicaciones, algo que se advierte al ver la indicación de su caja, en la que se señala que trae preinstalados mil juegos de Spectrum, un catálogo bastante amplio de inicio. Su espíritu plug and play se hace notar desde el primer momento, ya que solo se necesita conectarlo a un televidor y a una conexión USB para poder arrancarlo. Su entrada de tarjetas Micro SD en su parte posterior permite cargar cualquier juego de Spectrum, soportando los tres formatos de lectura habituales (z80, .szx y .tap), aunque una vez cargados se deben invertir unos minutos en mapear los comandos de cada juego en cuestión. Una pantalla previa a modo de recordatorio indicará posteriormente, cada vez que se cargue el nuevo título añadido, los controles que se han preconfigurado, una funcionalidad bastante útil.

Configuraciones aparte, la prueba de fuego para ambas máquinas está en cómo mueven los juegos que elijamos. El emulador de Elite es más rápido en este sentido, ya que no emula la arquitectura del hardware original al 100%, algo que hasta cierto punto puede agradecerse a día de hoy. Vega se muestra algo más lento que su rival, ya que al tratarse de un Spectrum original refactorizado funciona a la velocidad de la máquina original. Esto es algo que se comprueba fácilmente



» A diferencia del modelo de Elite, el Vega prescide del mítico teclado del original para adoptar la forma de un pad.


» Aquí tenéis una comparativa de hasta qué punto se parece la criatura de Elite al ZX Spectrum original.

» Los más puristas quizás no comulguen demasiado con la idea de jugar al Spectrum con un pad.

al hacer funcionar a la vez el mismo título en las dos máquinas - *Exolon* en nuestro caso -. Los más puristas preferirán sin duda esta segunda opción.

Pero donde Recreated ZX Spectrum tiene mucha ventaja es en su diseño, algo que se podía comprobar fácilmente al ver como captaba la atención de los curiosos que se acercaban al stand de AUIC. No en vano se trata de una pieza de hardware que replica con tremenda fidelidad el teclado del Spectrum original. Si bien el material escogido para los botones de goma o su resistencia a la hora de pulsarlos no acaban de estar bien replicados, nadie que no sea un verdadero experto en la materia o que pueda hacer la comparación con un Spectrum original como hicimos nosotros, podría distinguir diferencias mayores entre el original y esta nueva versión del teclado. Resulta curioso comprobar como el Spectrum Vega sí que ha sido capaz de recrear el tacto y resistencia de las teclas en su modelo, algo que se agradece pero que no deja de ser accesorio teniendo en cuenta que solo dispone de cuatro botones de este tipo. El material del mando recreado de Vega es bastante mejorable, ya que da la sensación de que se ha abusado demasiado del plástico. A favor de Recreated ZX Spectrum está también el hecho de funcionar con pilas y por tanto sin cables, algo que el Vega no puede hacer a merced de sus siempre conectados cables de video y corriente. No hay duda que el Recreated ZX Spectrum es un modelo mucho más atractivo para todo aquel que haya conocido el Spectrum original y que va a valorar sin duda alguna el tener una reproducción de la misma pieza de hardware que tuvo entonces. No serán pocos los que lo usen como teclado habitual con sus ordenadores o tablets.

Ambas opciones, similares en precio y con sus ventajas e inconvenientes, son sumamente interesantes para cualquiera que pretenda bien iniciarse en el mundo del Spectrum, bien recuperar sus sensaciones tres décadas después. Recreated ZX Spectrum se puede adquirir en España desde hace unos meses, mientras que Spectrum Vega aun no tiene distribución en nuestro país y debe conseguirse mediante importación. Sin embargo las dos propuestas no son las únicas disponibles en la actualidad para revivir la máquina de Sinclair. A la consabida opción de adquirir un Spectrum original de segunda mano en los mercados habituales debemos añadir la posibilidad de hacernos con un clon, una tercera vía para disfrutar de este ordenador en nuestros días y así poder cargar nuestros antiguos cassettes. Quizá el mayor valedor de esta manera de preservar el Spectrum es Supefo Harlequin, un kit lanzado en 2012 que también se podía revisar en el stand de AUIC. Se trata de una reproducción del hardware original de Sinclair en un circuito mejorado basado en lógica discreta real, que sustituye la ULA original por una reimplementación a base de chips y que aporta diversas mejoras, como una rom de testeo, la posibilidad de obtener señal de vídeo compuesto o una nueva gestión del voltaje que hace que la máquina clonada no emita tanto calor como el diseño original. Su diseño encaja perfectamente en una carcasa de ZX Spectrum original, lo que convierte a Superfo Harlequin en un verdadero Spectrum recién fabricado. Su punto débil reside en que al tratarse de un kit el usuario debe montarlo por su cuenta, lo que requiere de conocimientos avanzados en electrónica, algo que por otro lado agrada conocer ya que respeta a rajatabla la clásica política Sinclair, ese 'Do It Yourself' que impregnaba sus primeros ingenios. Existen otros modelos clónicos a tener en cuenta, como el más moderno ZX-Uno, una placa mucho más pequeña que recuerda fácilmente a una Raspberry Pi pero que en su interior lleva un ZX Spectrum puro y duro, programado para que tenga los mismos circuitos lógicos que el original. Los creadores planean lanzar un crowfunding en 2016 para distribuirlo ya montado, si es que suscita interés, aunque parece que su idea es la de mantener también la venta de kits automontables. Ambas reimplementaciones buscan recuperar la nostalgia del ordenador clásico, y es que la adquisición de un clon de Spectrum se posiciona como mejor opción frente a la compra de uno original de segunda mano: su precio no llevará el peaje del retrocoleccionismo actual y la máquina que compremos será totalmente nueva.

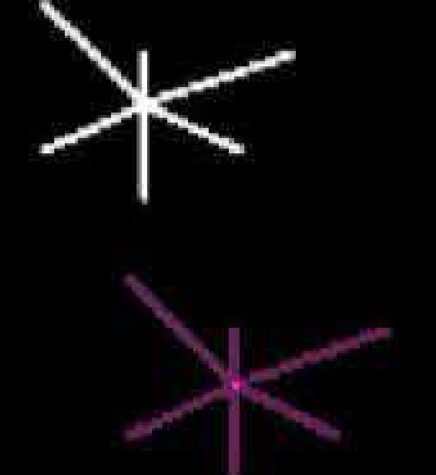
SI bien el ZX Spectrum nunca se fue de nuestras vidas, todas estas nuevas opciones lo acercan aún más tanto a usuarios clásicos con ganas de retomar sensaciones como a nuevos jugadores deseosos de hacer un poco de arqueología del videojuego. Eite y Vega, con sus pros y contras, conforman un abanico de posibilidades lo suficientemente amplio como para llamar la atención de los jugadores interesados, algo que hará que 2016 sea un año perfecto para disfrutar del mundo Spectrum, otra vez.



STAR WARS

OBI-WAN KENOBI HA DESAPARECIDO, PERO SU PRESENCIA AÚN SE SIENTE EN LA FUERZA. LA ESTRELLA DE LA MUERTE, BAJO EL COMANDO DEL IMPERIO, SE ACERCA A LA BASE REBELDE SECRETA DE YAVIN IV. LA ALIANZA ESTÁ EN PELIGRO, ¿SERÁS CAPAZ DE SALVARLA DE SEMEJANTE PODER ANIQUILADOR? ¡QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE!

Gracias a una reciente excavación y a años de mala prensa, es fácil pensar en un solo nombre cuando se habla de Atari y licencias de cine. Incluso los fans más fieles admiten sin ninguna duda que Atari hizo una ponzoña de adaptación para consolas de una de las películas más queridas de Spielberg: *E.T.*. No es tan malo como la historia sugiere, pero era malo. Sin embargo, concentrarse en el lado negativo de Atari es injusto, pues la compañía también nos dio una de las mejores adaptaciones del cine de principios de los Ochenta. Es algo normal, pues *Star Wars* es una IP muy distinta de *E.T.*, con acción y drama funcionando en perfecta simbiósis, algo que le sienta bien a cualquier videojuego.





ARCADE PERFECTO

El mueble de Atari era una belleza



SEGÚN LOS LECTORES

"No es el primero con el nombrecito y llegó tarde a la fiesta, pero hizo bien las cosas. Es increíblemente inmersivo y en cuanto metes una moneda sabes que estás en el universo *Star Wars*. Este es ese juego que siempre me hace sentir presente, luchando por los rebeldes. Sus vectores no me molestan y le dan una cualidad atemporal a la vez que las palancas de control ofrecen un control preciso. Los vídeos de las películas son la guinda del pastel y, encima, los ports que hicieron para consola estaban muy bien."

ANTIRIAD2097

LETRERO
■ La marquesina reunía dos de los vehículos más famosos de la franquicia *Star Wars*.

PANTALLA
■ *Star Wars* tenía una pantalla nítida y orientada en horizontal con unos vectores muy visibles.

ALREDEDOR DE LOS MANDOS
■ Puede que solo fueran vinilos, pero los botones del panel de control que imitan a los de una X-Wing te sumergían en el juego.

BIEN ENMARCADO
■ Mucho plástico alrededor para imitar el diseño interior de la nave espacial de la película.

PARA ECHAR LA MONEDA
■ Hay imágenes esquemáticas de la Estrella de la Muerte para adornar.

LATERAL
■ Darth Vader y su TIE destacan sobre este impresionante diseño para los laterales

Aún así, hasta el lanzamiento de este famoso arcade, los fans solamente habían recibido adaptaciones más feas que un wookie pelado de su trilogía de ciencia ficción favorita. La Atari 2600 y la Intellivision de Mattel tenían el soso *The Empire Strikes Back*. 2600 también recibió *Jedi Arena*, centrado solo en las peleas de sables láser. Sus desarrolladores no tenían motivos para avergonzarse, pero la licencia *Star Wars* seguía sin estar bien explotada.

Star Wars: A New Hope se lanzó en 1977, cuando las primeras consolas y ordenadores no podían recrear la acción del cine. Las primeras semillas del juego se plantaron en 1980, cuando Atari lanzó un juego con gráficos de vectores llamado *Battlezone*. Gracias a su icónico y bonito mando y sus nítidos gráficos, este shooter obtuvo un gran éxito y fue convertido por Atari a *Bradley Trainer*, un simulador militar para entrenar conductores de tanques del mismo nombre. Aunque los veloces gráficos vectorizados de *Star Wars* serían muy distintos de los enemigos pesados y lentos de *Battlezone*, este fue un momento clave desde el punto de vista tecnológico, pues las cosas ya estaban a la altura. Dos años después, llegó la película *Tron*, de Disney, y el mundo del videojuego se volvió loco, permitiendo rescatar franquicias anteriores. Con la tercera película de la trilogía *Star Wars*, *El Retorno del Jedi*, a la vuelta de la esquina, lanzar una interpretación arcade, de la primera película parecía la elección obvia. Mike Hally, diseñador en Atari, lideró un equipo de seis diseñadores y programadores que pasaron seis meses haciendo el juego. Hally ya había tenido éxito con *Gravitar* así que, con suerte, *Star Wars* sería un éxito aún mayor.

Lo que Hally explicó a Atari sobre el juego fue bastante sencillo: iba a ser algo muy grande. La relación con Lucasfilm fue algo diferente. George Lucas era bastante quisquilloso con el uso de la licencia, y las posibilidades que la nueva tecnología presentaba tenían que meterse con calzador en el mundo *Star Wars*. Quizá influenciado por otro juego de Atari, *Star Raiders*, *Star Wars* tomó la forma de un shoot'em up espacial que se centraba en la batalla de rebeldes e imperiales sobre Yavin IV. Esto dio a los diseñadores la oportunidad de que el jugador asumiera el rol del héroe, Luke Skywalker, mientras acaba con multitud de TIE fighters sobre la superficie de la Estrella de la Muerte. Había que seguir órdenes, sin embargo. Darth Vader podría aparecer, pero su nave no podía destruirse y el héroe tampoco debía morir, o al menos de forma muy gráfica. Atari trabajó muy de cerca con Lucasfilm para asegurarlo todo.

Los gráficos de *Star Wars* estaban muy por encima de los de *Battlezone*. En lugar de lentos tanques, el combate espacial en *Star Wars* era muy dinámico y tenía un ritmo endiablado. Sin ▶

» [Arcade] Los famosos títulos de crédito que precedían al juego



MANDO
■ Inspirado por *Bradley Trainer*, el arcade de *Star Wars* era muy intuitivo y todo un ejemplo de diseño.

SEGÚN LOS LECTORES
“Encontrarme por primera vez, con tan solo seis años, con aquella cabina que tenía ese híbrido de joystick y volante que funcionaba tan bien fue una de las experiencias que más me marcaron como un niño. Era increíble”
POB

MIKE HALLY

El veterano de los arcade de Atari revisita una de sus máquinas más populares



¿Cómo te sentiste cuando te dijeron que liderarías el proyecto de *Star Wars*?
Creo que fue el momento más emocionante de mi vida. Podrían haber elegido a gente como Ed Logg o Ed Rotberg, que estaban por encima de mí, pero por alguna razón que no llegaré a comprender, me eligieron a mí para dirigir y diseñar el proyecto. No tenía ni idea de cuánto trabajo iba a ser, pero quería contar con el mejor equipo posible y hacer el mejor juego jamás hecho. *Star Wars* fue un juego tan importante... Quería conseguir que fuera lo mejor.

¿Fue difícil liderar este proyecto?
Hablé sobre cierto hardware que estaba en desarrollo y que podría ser perfecto para nosotros, pero llevó mucho tiempo desarrollarlo igualmente, alrededor de año y medio, algo que era mucho tiempo para la época. Ahora parece simple, pero era 3D, teníamos que desarrollar el hardware, la cabina y el mando, que era fundamental para el control. Y después, Lucas tenía que dar el visto bueno.

Que el *Star Wars* original usara gráficos vectorizados en una pantalla XY lo hace atemporal. ¿Cómo de importante fue el apartado gráfico en el desarrollo del juego?
La cosa era que, como estábamos haciendo un juego en el espacio, la pantalla XY ya perfecta por ser tan oscura. Siempre y cuando no tuviéramos que hacer muchos edificios o cosas realistas, no era necesario mucho esfuerzo. Era el hardware que teníamos y las XY aún estaban de moda

Los diálogos añadían realismo al juego. ¿Fue algo difícil de implementar?
Los diálogos tenían algunas de las mejores frases de la película, pero fue algo muy difícil de hacer. Como la música. Todo llevaba mucho tiempo.

Todo el mundo recuerda la cabina en la que podías sentarte y soñar que eras un piloto de una X-Wing. ¿Estuvo eso planeado desde el principio o surgió sin más?
Sabíamos que iba a funcionar perfectamente como una cabina que como una recreativa para estar de pie. Por ello hicimos esos bordes tan chulos alrededor del monitor y ese cristal oscuro de Perspex, para que la gente pudiera ver lo que estaba pasando. Y pasamos mucho tiempo con el mando de control.

***Star Wars* es siempre citada como una de las recreativas favoritas de todo el mundo. ¿Por qué piensas que es así?**
Es fácil jugarla, pero también es desafiante. ¿Y quién no adora *Star Wars*? Te sentías de veras como Luke cuando destruías la Estrella de la Muerte. Es el mejor juego que jamás haya hecho, con mucha diferencia.

ANDY CRAVEN

El cofundador de Vektor Grafix habla de sus conversiones de Star Wars



¿Fue *Star Wars* el primer juego de Vektor Grafix?
Sí. Acabábamos de empezar la empresa. Mark (Strachan) y Dominic (Wheatley, fundadores de Domark) echaron un ojo a la demo que había escrito y me dijeron que iba a ser perfecto para un contrato que tenían. '¿Qué contrato?' les pregunté, y cuando respondieron: '*Star Wars*', pensé '¡No me jodas! ¡*Star Wars*!'

¿Qué versión pasó por tus manos más habitualmente?
Estuve muy implicado en la versión de Z80 y en la de PC que salió al año siguiente, en 1988.

¿Eráis fans de *Star Wars*?
Ya te digo. Nos dieron una recreativa para jugar y le dimos caña sin parar, 24/7. También nos prestaron un R2-D2 por radiocontrol que era alucinante.

¿Cómo se comparaban las versiones de Spectrum y Commodore 64?
Teníamos que conseguir un mínimo de objetos en pantalla para estar a la altura del Spectrum. No era tan lenta como la versión de C64, eso sí. Ian Martin, nuestro programador de C64, era muy bueno e hizo todo lo que pudo.

¿Cuál era tu opinión de *3D Starstrike*, el juego que hicieron en Realtime games?
Creía que era muy bueno. La gente de Realtime eran muy buenos amigos nuestros. Es más, empecé Cross Products con Ian Oliver Cross y creamos SNASM, un sistema de desarrollo cruzado.

¿Cuál es tu recuerdo más querido sobre *Star Wars*?
Poder visitar el Rancho Skywalker y sentarme en el cine privado de George Lucas para ver cortes de *Star Wars*. Ver ciertos clips con él fue emocionante. Usó material de la II Guerra Mundial para recrear las escenas con los TIE fighter.

embargo, los vectores no solo eran apropiados estéticamente, sino que la tecnología 3D era más o menos esencial para mostrar los TIE fighters enemigos desde todos los ángulos. Lo que es mejor, es mucho más divertido verlos volar por los aires. La pantalla no era la única cuestión que tomaron prestada de *Battlezone*. Atari hizo muy bien en darse cuenta de que esta era también una oportunidad para crear una experiencia de juego completamente única con su nuevo tipo de mando, que había sido adaptado directamente del juego militar *Bradley Trainer*. Que los jugadores contaran con un volante para manejar el X-wing, así como con cinco botones modelados a partir de los de las películas resultó ser un golpe maestro. Si a esto le sumamos la cabina, que simulaba el interior de la nave, con altavoces y todo, el resultado era genial.

Una vez el jugador se ponía cómodo, se le daba a elegir entre tres dificultades: fácil, medio o difícil, con bonus de puntos para los dos últimos modos. El juego arranca en el espacio, cuando estás a punto de acercarte a la Estrella de la Muerte, que se ve a lo lejos, impasible. Como los láseres de las naves serían imposibles de esquivar, Atari las sustituyó por bolas de fuego de toda la vida y puso escudos que parecían copitos de nieve para molestar todo el rato. Los escudos aguantan en pantalla lo suficiente para que el jugador pueda dispararles, lo que los neutralizaba. El X-Wing tenía un escudo que podía absorber golpes. Si lo perdías por completo, te mataban y se acababa la partida, naturalmente.

Después, el juego te lleva a la Estrella de la Muerte. En un maravilloso despliegue gráfico, una multitud de torres rectangulares surgen del suelo y te disparan bolas de fuego desde lo más alto. Debes evitar las torres o destruir sus puntos más altos para que el jugador pueda llegar a la mítica trinchera de la película y empieza el tenso recorrido hasta el puerto de ventilación, el punto débil de la Estrella de la Muerte. El pasillo está lleno de armas que lanzan más bolas de fuego en dirección al jugador, y poco a poco te aproximarás a tu destino final. Antes tendrás que evitar diferentes obstáculos que hay en la propia trinchera, los cuales aumentan a medida que te aproximas al final. Una vez aparece puerto de ventilación, tendrás que disparar tus torpedos. Si fallas, tendrás que repetir todo lo anterior una vez más, pero si consigues disparar bien a la primera, la Estrella de la Muerte será historia. Si todo esto te suena agotador, piensa de nuevo en ello: es un auténtico gustazo.

El movimiento más ingenioso por parte de Atari fue hacer la destrucción de la Estrella de la Muerte un suceso múltiple. Aunque esto no era fiel a la película, esto permitía disfrutar del placer de derrotar al Imperio de un modo


» [Arcade] Apunta bien a lo más alto de las torres


» [Arcade] Explorando la superficie de la Estrella dela Muerte



» [Arcade] Acaba esto y vámonos a casa, chico.

SEGÚN LOS LECTORES
"Aún puedo ver y escuchar los gráficos del arcade original. Incluso si sus gráficos eran básicos, te hacían sentir como si estuvieras descendiendo hacia la Estrella de la Muerte por sus trincheras. No sé si a día de hoy aguantará el tipo, pero en su día sorprendía."
RUMBLECAT

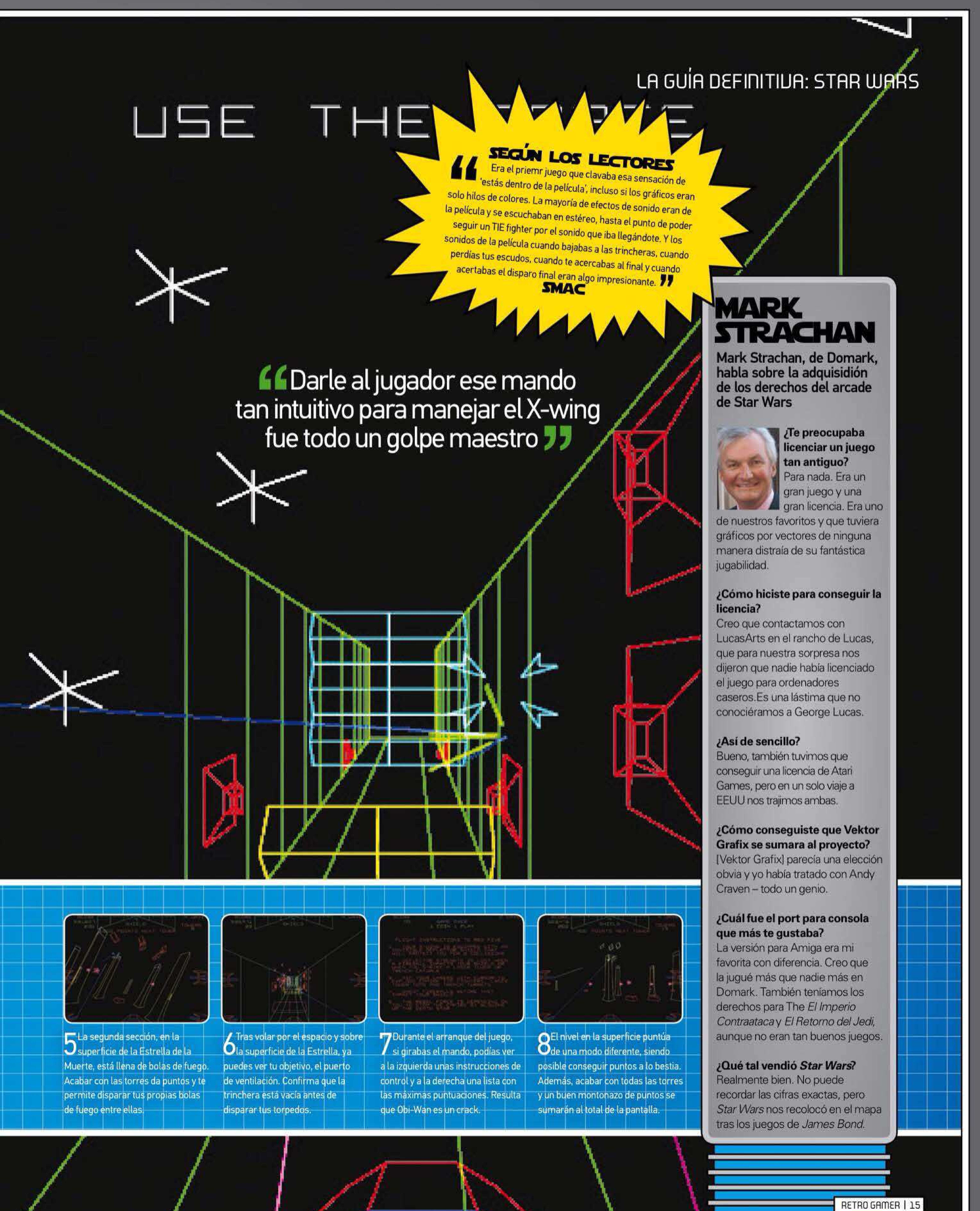
CÓMO SE JUEGA


1 Las cosas se ponen tensas en el espacio muy rápido. Esta parte tiene tiempo límite, así que no tienes por qué acabar con todos los TIE fighters – acaba con los disparos y aguanta hasta el final.


2 Al entrar en la trinchera de la Estrella de la Muerte, aparecen las palabras 'Use The Force'. Si pasas por el pasillo sin disparar una sola vez, te dan un bonus especial. No es algo precisamente fácil.


3 Las siguientes hordas de las trincheras incluyen muchos obstáculos puestos a mala leche. No te molestes en disparar a las armas y céntrate solo en esquivar estos incordios y algún tiro directo.


4 Durante la segunda ronda, aparece el TIE fighter de Darth Vader. No puedes destruirlo, pero ganas muchos puntos por dañarlo. Los rumores en torno a que era posible matarlo eran falsos.



SEGÚN LOS LECTORES

"Era el priemr juego que clavaba esa sensación de 'estás dentro de la película', incluso si los gráficos eran solo hilos de colores. La mayoría de efectos de sonido eran de la película y se escuchaban en estéreo, hasta el punto de poder seguir un TIE fighter por el sonido que iba llegándote. Y los sonidos de la película cuando bajabas a las trincheras, cuando perdías tus escudos, cuando te acercabas al final y cuando acertabas el disparo final eran algo impresionante."

SMAC

> "Darle al jugador ese mando tan intuitivo para manejar el X-wing fue todo un golpe maestro"

5 La segunda sección, en la superficie de la Estrella de la Muerte, está llena de bolas de fuego. Acabar con las torres da puntos y te permite disparar tus propias bolas de fuego entre ellas.

6 Tras volar por el espacio y sobre la superficie de la Estrella, ya puedes ver tu objetivo, el puerto de ventilación. Confirma que la trinchera está vacía antes de disparar tus torpedos.

7 Durante el arranque del juego, si girabas el mando, podías ver a la izquierda unas instrucciones de control y a la derecha una lista con las máximas puntuaciones. Resulta que Obi-Wan es un crack.

8 El nivel en la superficie puntúa de una modo diferente, siendo posible conseguir puntos a lo bestia. Además, acabar con todas las torres y un buen montonazo de puntos se sumarán al total de la pantalla.

MARK STRACHAN

Mark Strachan, de Domark, habla sobre la adquisidión de los derechos del arcade de Star Wars

¿Te preocupaba licenciar un juego tan antiguo?
Para nada. Era un gran juego y una gran licencia. Era uno de nuestros favoritos y que tuviera gráficos por vectores de ninguna manera distraía de su fantástica jugabilidad.

¿Cómo hiciste para conseguir la licencia?
Creo que contactamos con LucasArts en el rancho de Lucas, que para nuestra sorpresa nos dijeron que nadie había licenciado el juego para ordenadores caseros.Es una lástima que no conociéramos a George Lucas.

¿Así de sencillo?
Bueno, también tuvimos que conseguir una licencia de Atari Games, pero en un solo viaje a EEUU nos trajimos ambas.

¿Cómo conseguiste que Vektor Grafix se sumara al proyecto?
[Vektor Grafix] parecía una elección obvia y yo había tratado con Andy Craven – todo un genio.

¿Cuál fue el port para consola que más te gustaba?
La versión para Amiga era mi favorita con diferencia. Creo que la jugué más que nadie más en Domark. También teníamos los derechos para The *El Imperio Contraataca* y *El Retorno del Jedi*, aunque no eran tan buenos juegos.

¿Qué tal vendió *Star Wars*?
Realmente bien. No puede recordar las cifras exactas, pero *Star Wars* nos recolocó en el mapa tras los juegos de *James Bond*.

LAS CONVERSIONES

Una guía para conocer las mejores y las peores adaptaciones de un arcade clásico

SEGÚN LOS LECTORES

" ¿Cómo podría olvidarlo? Ese control sublime, los gráficos 3D ¡y ese discurso! "

THEDUDE18



AMIGA

Vektor Grafix creó una versión casi perfecta del arcade para la Commodore Amiga, con sus voces digitalizadas de la película y todo, con lo que mantenía la gracia de la original. La inclusión de control por ratón mejoró la versión de 8-bits y quizá incluso fuera mejor que el manejo en el arcade. Muy divertido a pesar de ser corto para ordenador.



ATARI ST

Una conversión decente, como cabría esperar, y como al versión de Amiga, tenía las voces digitalizadas y control por ratón. La acción a toda velocidad es un punto a favor y el resultado es una conversión muy satisfactoria incluso si los gráficos no eran los mismos.

COMMODORE 64 (VERSION 1)

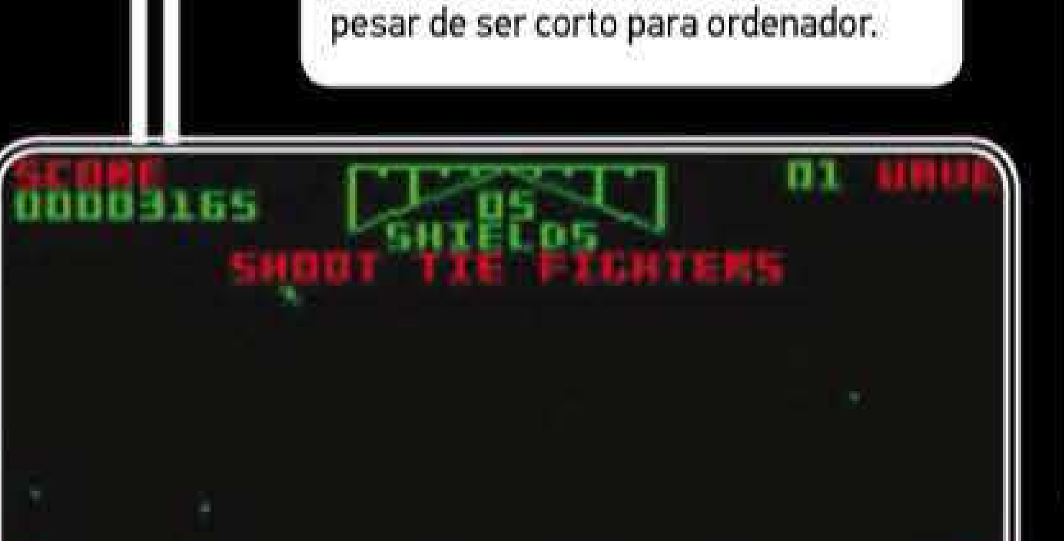
La primera conversión de *Star Wars* al Commodore 64 apareció poco después de la cabina, allá por 1983. Optaba por sprites en lugar de vectores, pero aún así la versión de Parker Brothers es bastante buena. Eso sí, perdía algunas cosas del original, como el selector de dificultades.





SHARP X68000

Aunque no era una conversión oficial del juego, bien merece la pena hablar de ella. Desde su introducción, que convierte el principio de la película a vectores, *Star Wars Attack On The Death Star* es un juego soberbio, con nuevos diálogos, más variedad y una cabina completa vista desde dentro.



BBC MICRO

Aunque fue una conversión hecha rápidamente y con buenos gráficos, los efectos de sonido dejaban mucho que desear, especialmente en lo referente a los rayos láser.



ACORN ELECTRON

A pesar de que la mayoría de conversiones intentaban imitar la velocidad del original, esta versión de Electron la pifiaba bastante. Una pantalla monocromática, controles lentos y poco mimo en los gráficos la convierten en una de las peores versiones. Cayó al Lado Oscuro.

ZX SPECTRUM

A pesar de no tener sonido dentro del juego, el *Star Wars* para Spectrum era bastante decente gracias a la labor de Vektor Grafix. Era muy parecido gráficamente (un poco más tosco, quizá) y muy rápido. Es una conversión más que aceptable que es mejor jugar con la banda sonora original de fondo.



ATARI 2600

Los gráficos por vectores se abandonaron en esta conversión para Atari VCS hecha por los Parker Brothers. Hay muchísimos cambios, como que el X-Wing solo tiene dos láseres. Aún así, merece respeto.

ATARI 5200/ATARI 8-BIT

Son versiones similares, así que las juntamos. Al tener más colores que la 2600, estas versiones tenían unos graficazos a pesar de ser horribles en jugabilidad. La detección de colisiones era mala, los controles eran pésimos y la explosión de la Estrella de la Muerte era especialmente pobre, algo que arruinaba lo mejor que tenía *Star Wars*.

MAC

Como la versión de PC, fue publicada por Broderbund en EEUU mediante acuerdo con Domark, pero lo desarrollaba Vektor Grafix. La pantalla monocromática no afecta demasiado al juego y es una versión aceptable que no tiene el reconocimiento que merece.





COMMODORE 64 (VERSION 2)

Aunque el Commodore 64 no era la mejor plataforma para gráficos por vectores, juegos como *Mercenary* demostraban que se podían hacer bien. Sin embargo, la segunda conversión de *Star Wars*, hecha por Domark, aunque lucía bien, no tenía la emoción del arcade. Una gran decepción.

SEGÚN LOS LECTORES

" La cabina con asiento y gráficos de vectores era el mejor arcade de *Star Wars* jamás hecho. Volar el X-wing con esos mandos tan buenos y las voces digitalizadas en la cabina eran algo imposible de batir. "

JOEFISH



AMSTRAD

Aunque gráficamente era muy fiel y ofrecía unos efectos de sonido magníficos, la versión de Amstrad, como otras de 8-bits, se ralentizaba mucho, especialmente en la Estrella de la Muerte. Esto hace que jugar el juego fuera frustrante por momentos, aunque sigue siendo una de las mejores conversiones a 8-bits.



COLECOVISION

Lo primero que llama la atención es el detalle puesto en las armas del X-Wing. Más allá de esto, la versión de ColecoVision es una adaptación bastante buena del arcade original, aunque el movimiento del cursor quizá era demasiado rápido para la precisión exigida en los disparos.

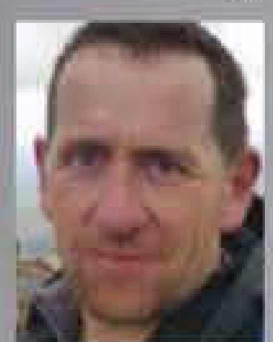


PC-DOS

A pesar de los colores horrendos y los sonidos patateros, la versión de PC de *Star Wars*, una vez más hecha por Vektor Grafix, se mueve a una gran velocidad. Tiene soporte para ratón, que es la única manera de acertarle a algo dada la inmensa velocidad a la que te atacan.

CIARAN GULTNIEKS

Ciaran Gultnieks, de Vektor Grafix, nos habla de sus experiencias desarrollando el mítico hit para arcades



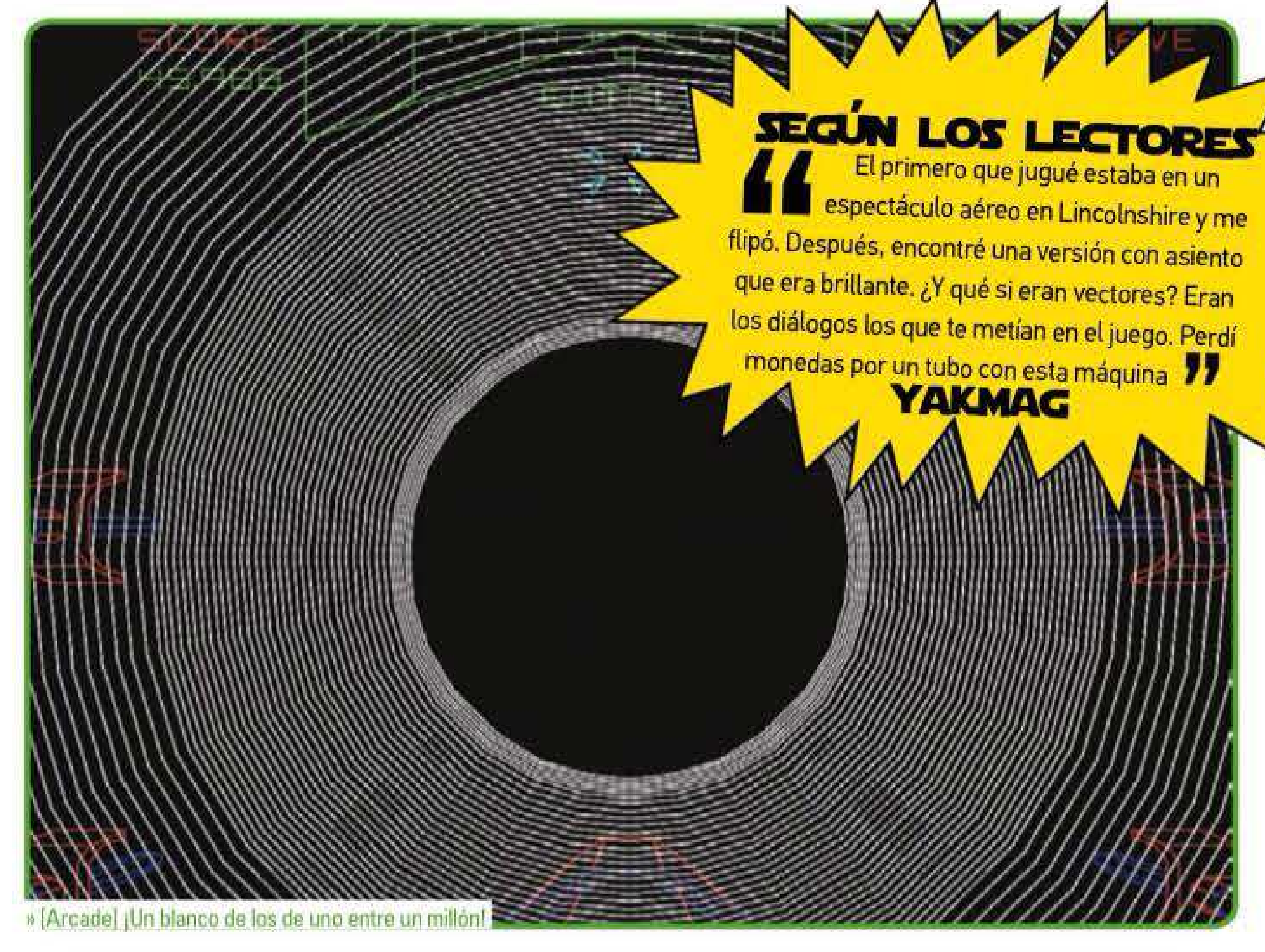
¿Cómo te involucraste en *Star Wars*?
Había trabajado para Vektor Grafix por unos meses, fui su primer empleado. ¡Supongo que me metí en el proyecto porque no había nadie más! Domark tenía la licencia para Europa y nos contrató a nosotros para hacer el trabajo.

¿Habías jugado al arcade para orientarte y aprender?
Sí, lo tenía al lado de mi escritorio, algo impresionante para un chaval de 16 años que solamente había tenía contacto con arcades de forma muy ocasional cuando viajaba a la playa.

¿Estabas al tanto de los muchos clones que tenían juegos como *3D Starstrike*?
Y tanto que lo estaba. Realtime Games, los creadores de *Starstrike*, estaban – por una gran casualidad – dos puertas más allá en nuestro mismo pasillo. Y he jugado sus juegos en profundidad, así que básicamente tenía un arcade a mi lado y a los héroes de mi infancia un poco más allá. ¡Un sueño hecho realidad!

La versión de Spectrum es recordada por no tener sonido.
Si no recuerdo mal, no tenía sonido para sacar el máximo partido a la plataforma. Esto era, por ser amable, una frase de puro marketing. De hecho, la compañía que lo publicaba querían el juego cuanto antes y no hubo tiempo para hacer el sonido.

¿Con quiénes terminaste trabajando en el juego?
Andy Craven [cofundador de Vektor Grafix junto con Danny Gallagher] y yo mismo desarrollamos las versiones Spectrum, Amstrad y PC. Nos llevó ocho semanas de principio a fin. Me siento privilegiado por haber trabajado en ello. Creo que hicieron conocidos a Vektor Grafix y les dieron sus primeros beneficios como empresa.



» [Arcade] ¡Un blanco de los de uno entre un millón!

SEGÚN LOS LECTORES

“El primero que jugué estaba en un espectáculo aéreo en Lincolnshire y me flipó. Después, encontré una versión con asiento que era brillante. ¿Y qué si eran vectores? Eran los diálogos los que te metían en el juego. Perdí monedas por un tubo con esta máquina”

YAKMAG

“La mejor idea de Atari fue hacer la destrucción de la Estrella de la Muerte un incidente múltiple”

sencillo, y encima en varias ocasiones. Y además era una experiencia que querías repetir una y otra vez. No solo jugabas a ser parte de la Alianza Rebelde, sino que la perspectiva en primera persona y las 3D ayudaban a que te sintieras un piloto de un X-Wing. No solo eso, sino que las voces grabadas de la película ayudaban a sentirte inmerso, entre los soniditos de R2-D2 y la voz de Obi-Wan Kenobi pidiéndote que usaras la Fuerza. Realmente te sentías como si fueras el mismísimo Luke Skywalker mientras estuvieras dentro de la cabina. Para los fans de *Star Wars*, era un gozo.

El atractivo del juego no solo dependía de si te gustaban las películas o no. Con su gran cantidad de bonus especiales, *Star Wars* se convertía en un juego muy adictivo rápidamente. Algunos de ellos incluían una ronda final de 5.000 puntos por cada escudo que te quede; una bonificación de 50.000 que va aumentando si no disparas durante todo el recorrido de las trincheras. Desde 1986 David Palmer sigue siendo el piloto más hábil con unos 31.660.614 con tan solo seis escudos iniciales y sin escudos especiales. Según venía de fábrica, el jugador podía seguir jugando sin parar, lo que ha establecido grandes récords de duración. Brandon Erickson estableció un récord de 54 horas en 2005, aunque en junio de 1985, el equipo de tres jugadores montado por Flavio Tozzi, Dave Roberts y Mike Ohren aguantó 5 días, dos horas y 26 minutos.

Star Wars resultó ser un éxito impresionante para Atari. Más de 10.000 muebles se distribuyeron, así como 2.450 cabinas completas, haciendo que fuera el arcade de Atari que más rápido alcanzó las 10.000 unidades hasta el lanzamiento de *Area 51*, 12 años después. Las ventas del juego llevaron a Atari a hacer varias versiones para formatos caseros. Era inevitable que se hiciera una secuela, pero por una extraña decisión, Atari apostó por el tercer film para el próximo juego. Además, por extrañas razones, abandonó los gráficos de vectores en favor de una pantalla isométrica con sprites. Aunque era más variado, no tuvo la misma acogida. *The Empire Strikes Back* llegó un año después, en 1985, y volvió a los gráficos vectoriales. La sección final hacía que el jugador navegara por un campo de asteroides en lugar de escapar de Bespin. Tampoco tuvo buena acogida, en parte porque *The Empire Strikes Back* solo estaba disponible en un kit de conversión de cabinas de *Star Wars*.

A día de hoy, *Star Wars* sigue siendo un arcade adorado, siempre comentado con dosis de nostalgia por aquellos suficientemente viejos para haberlo vivido acompañado de amigos, espectadores desconocidos y la presencia de Obi-Wan Kenobi hablando a través de los altavoces. Recuerda, la Fuerza estará contigo. Siempre.



» [Arcade] Obi-Wan no se andaba con chiquitas.

LOS MEJORES JUEGOS DE STAR WARS

Los lectores de la RG inglesa eligieron sus juegos favoritos sobre Star Wars. Cuidado, que hay alguna sorpresa...

¿DASH QUÉ?



Star Wars: Shadows Of The Empire 1996



(10) Ambientado entre *El Imperio Contraataca* y *El Retorno del Jedi*, *Shadows Of The Empire* contaba la historia del mercenario Dash Rendar, que se veía envuelto en los líos de los protagonistas de *Star Wars* y tenía que participar en ciertos tiroteos, especiales y a pie. Al ser uno de los primeros juegos de Nintendo 64, era una manera de mostrar la capacidad 3D de la consola, siendo así uno de los primeros juegos tridimensionales de la saga. No muy bueno, que digamos, pero sin duda daba una gran primera impresión gracias a esa primera misión ambientada en Hoth que ahora muchos consideran un clásico.



5,91%





ROJO 5 PREPARADO

Star Wars: X-Wing 1993



(9) Si eras fans de *Star Wars* en los Noventa, este simulador de combate casi justificaba tener un PC. El juego tenía que competir con *Wing Commander*, pero consiguió triunfar por encima de ellos a nivel gráfico: en una era donde la mayoría de juegos eran sprites, *X-Wing* renderizaba los TIE fighters y otros objetos en 3D completo. El diseño de las misiones exigía muchísimo del jugador, pero no importaba cuando estabas volando en un X-Wing. Era un juego tan condenadamente completjo que tenías que controlar los apartados de tu nave mientras hacías las misiones y pasar energía entre escudos, armas y motores según fuera conveniente.





CUANDO LOS CABALLEROS JEDI MOLABAN

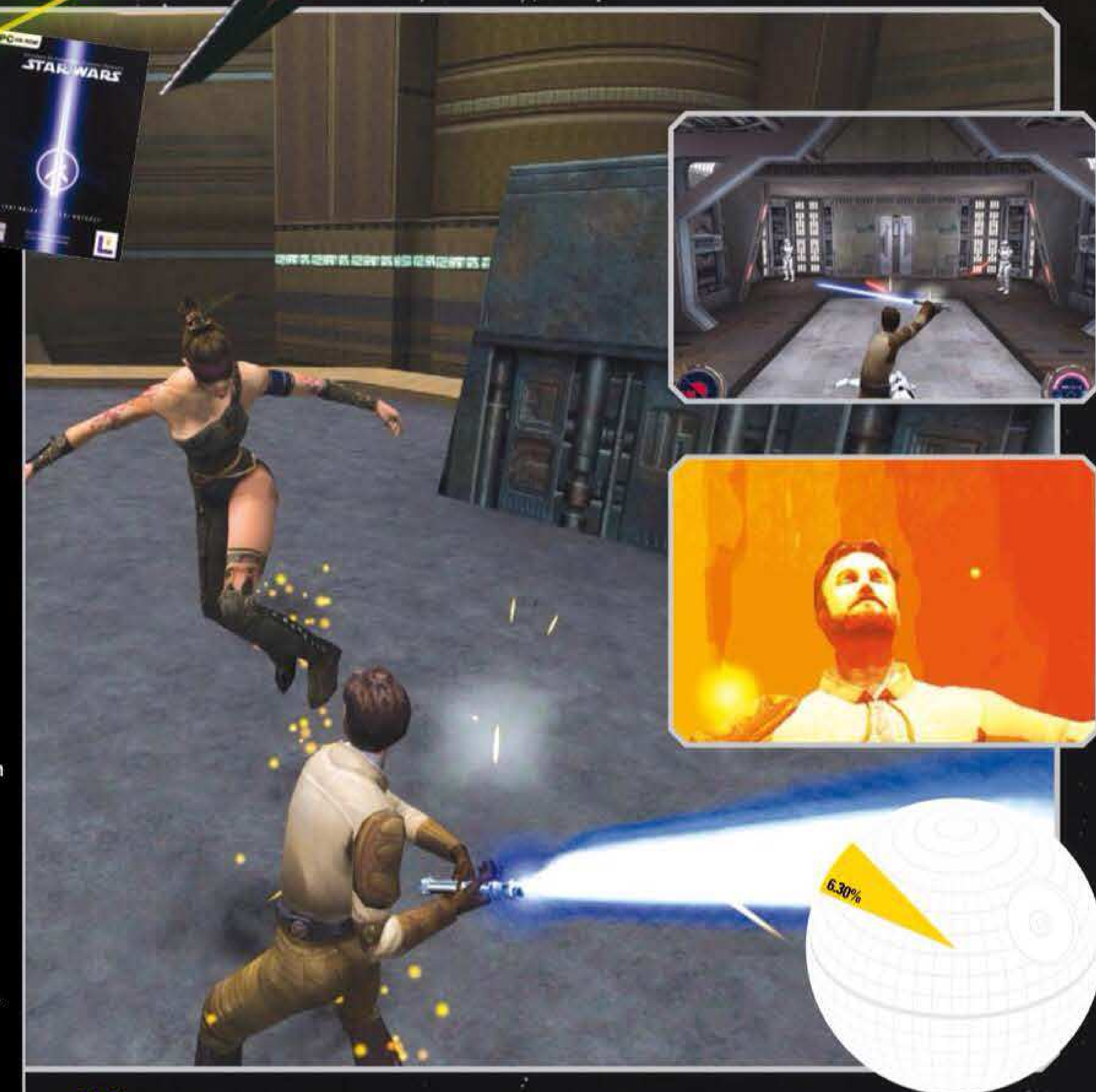
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast 2002

8 Aunque *Jedi Knight II* no era el primer juego de *Star Wars* centrado en los poderes de un Caballero Jedi, es el primero que capturaba el poder detrás de semejantes figuras.

Aunque podías usar una espada láser en *Jedi Knight: Dark Forces II*, su uso se multiplicó en la secuela, permitiendo algunos duelos memorables con los muchos villanos y enemigos del juego. Kyle tenía tres estilos de combate con espada láser: rápido, medio y fuerte, todos con diferentes beneficios dependiendo de la situación y combos únicos. Era una manera muy efectiva de introducir tres variantes que iban a funcionar según los gustos del jugador y que estaban complementados por otros poderes ya tratados en *Jedi Knight: Dark Forces II*.

Los poderes de la Fuerza aparecen en la campaña y en el multijugador, pero son mucho más importantes en lo último porque estaban divididos por Lado Luminoso y Lado Oscuro. Los poderes oscuros eran más agresivos y los luminosos permitían curarse y protegerse. También hay poderes neutrales para ambos lados. Kyle tenía un abanico de opciones de ambas partes durante la campaña, de modo que era un guerrero formidable.

The Force Unleashed puede que llevara los poderes de los jedi hasta sus límites (poder tumbar un Destructor Estelar porque sí), pero es un juego mucho peor que *Jedi Outcast* o que su continuación/spin-off, *Jedi Academy*.



"Kyle tenía tres estilos de combate con espada láser: rápido, medio y fuerte"

6.30%

EL SECRETO MEJOR GUARDADO

Star Wars: Rogue Squadron 1998

7 *Rogue Squadron* era un shooter arcade con estructura de misiones, pero a nosotros nos gustaría destacarlo también por tener uno de los mejores secretos de cualquier juego de *Star Wars*. Con *La Amenaza Fantasma* a punto de estrenarse, LucasArts sorprendió a los jugadores al revelar que el Naboo Starfighter, que aparecía en la película, se podía desbloquear en *Rogue Squadron*. Lo que hace esta revelación más alucinante es que el juego se había lanzado seis meses antes y nadía había descubierto el secreto, y hasta algunos miembros de Factor 5 y LucasArts ignoraban cómo conseguirlo. A día de hoy, esto es algo imposible por culpa de Internet, pero entonces fue algo muy bonito.

LOS GRANDES GUIÑOS A STAR WARS

DARTH MAUL, SKATER

■ El villano de *La Amenaza Fantasma* aparece en *Pro Skater 3* como personaje. Además de molar un montón, puede usar la Fuerza para hacer un movimiento especial en el aire.



JUEGA A LA TRILOGÍA ARCADE DE STAR WARS

■ Aunque *Rebel Strike* fue un final flojo para la serie *Rogue Squadron*, debe ser recordado por su genial campaña y por incluir los tres arcades clásicos de Atari para jugarlos enteritos.



HAN SOLO, EL MERCENARIO

■ Los fans de *Mercenaries: Playground Of Destruction* quizá no conozcan que había un secreto como este en el juego. Es solo una skin, no tiene habilidades únicas ni nada, pero mola hacer volar el mundo por los aires con Han Solo.







CUANDO LOS CABALLEROS JEDI MOLABAN

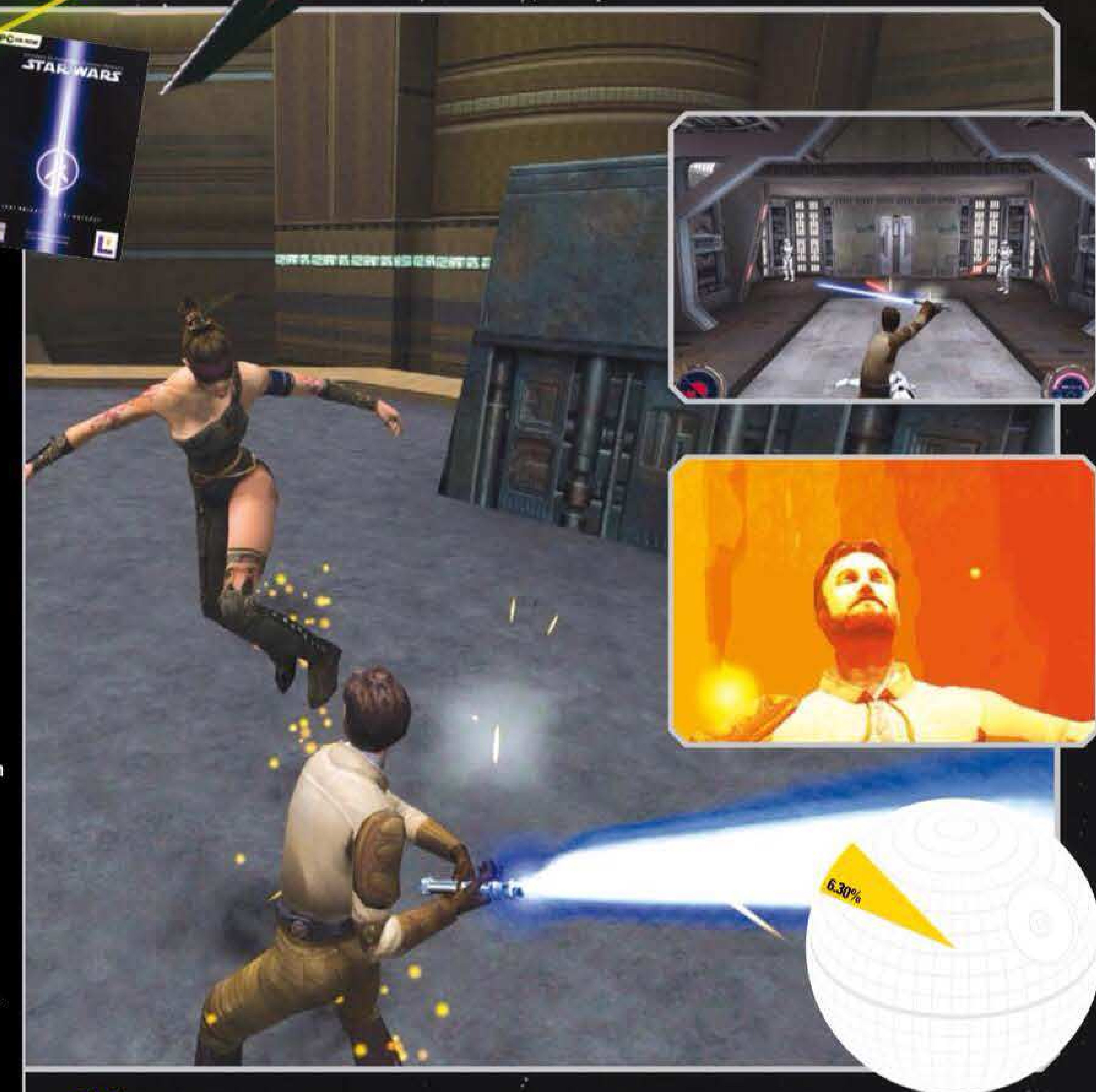
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast 2002

8 Aunque *Jedi Knight II* no era el primer juego de *Star Wars* centrado en los poderes de un Caballero Jedi, es el primero que capturaba el poder detrás de semejantes figuras.

Aunque podías usar una espada láser en *Jedi Knight: Dark Forces II*, su uso se multiplicó en la secuela, permitiendo algunos duelos memorables con los muchos villanos y enemigos del juego. Kyle tenía tres estilos de combate con espada láser: rápido, medio y fuerte, todos con diferentes beneficios dependiendo de la situación y combos únicos. Era una manera muy efectiva de introducir tres variantes que iban a funcionar según los gustos del jugador y que estaban complementados por otros poderes ya tratados en *Jedi Knight: Dark Forces II*.

Los poderes de la Fuerza aparecen en la campaña y en el multijugador, pero son mucho más importantes en lo último porque estaban divididos por Lado Luminoso y Lado Oscuro. Los poderes oscuros eran más agresivos y los luminosos permitían curarse y protegerse. También hay poderes neutrales para ambos lados. Kyle tenía un abanico de opciones de ambas partes durante la campaña, de modo que era un guerrero formidable.

The Force Unleashed puede que llevara los poderes de los jedi hasta sus límites (poder tumbar un Destructor Estelar porque sí), pero es un juego mucho peor que *Jedi Outcast* o que su continuación/spin-off, *Jedi Academy*.



“Kyle tenía tres estilos de combate con espada láser: rápido, medio y fuerte”

EL SECRETO MEJOR GUARDADO

Star Wars: Rogue Squadron 1998

7 *Rogue Squadron* era un shooter arcade con estructura de misiones, pero a nosotros nos gustaría destacarlo también por tener uno de los mejores secretos de cualquier juego de *Star Wars*. Con *La Amenaza Fantasma* a punto de estrenarse, LucasArts sorprendió a los jugadores al revelar que el Naboo Starfighter, que aparecía en la película, se podía desbloquear en *Rogue Squadron*. Lo que hace esta revelación más alucinante es que el juego se había lanzado seis meses antes y nadía había descubierto el secreto, y hasta algunos miembros de Factor 5 y LucasArts ignoraban cómo conseguirlo. A día de hoy, esto es algo imposible por culpa de Internet, pero entonces fue algo muy bonito.

LOS GRANDES GUIÑOS A STAR WARS

DARTH MAUL, SKATER

■ El villano de *La Amenaza Fantasma* aparece en *Pro Skater 3* como personaje. Además de molar un montón, puede usar la Fuerza para hacer un movimiento especial en el aire.



JUEGA A LA TRILOGÍA ARCADE DE STAR WARS

■ Aunque *Rebel Strike* fue un final flojo para la serie *Rogue Squadron*, debe ser recordado por su genial campaña y por incluir los tres arcades clásicos de Atari para jugarlos enteritos.



HAN SOLO, EL MERCENARIO

■ Los fans de *Mercenaries: Playground Of Destruction* quizá no conozcan que había un secreto como este en el juego. Es solo una skin, no tiene habilidades únicas ni nada, pero mola hacer volar el mundo por los aires con Han Solo.





EL PRIMER FPS DE LUCAS ARTS BEBÍA MUCHO DE DOOM

Star Wars: Dark Forces 1995

6 Puede que no tuviera sables láser para usar, pero no había nada de malo en este primer FPS de Star Wars hecho por LucasArts. Tiene una buena historia centrada en Kyle Katarn, encaja bien en el canon Star Wars (empieza con Katarn robando los planos de la Estrella de la Muerte que se mencionan en la trilogía original) y tiene muy buenos gráficos. Oh, e introduce a los Dark Trooper, soldados imperiales con una armadura negra que pueden volar. Además, es uno de esos pocos FPS que mejoraron la fórmula creada por id Software en Doom, introduciendo un montón de nuevas mecánicas nunca vistas en el género hasta entonces.

SALTAR

■ No podías salter ni agacharte en *Doom*, pero sí podías en *Dark Forces*. Es algo que resulta práctico y que ayuda a que las pantallas de *Dark Forces* parezcan más tridimensionales.

MIRAR A TU ALREDEDOR

■ La habilidad para mirar arriba y abajo ahora nos parece algo lógico, pero en 1995 era una novedad. Puede que no parezca importante, pero la habilidad de Kyle para sobrevivir dependía en parte de poder comprobar qué había a su alrededor y por dónde tenía que ir.

OBJETOS ÚTILES

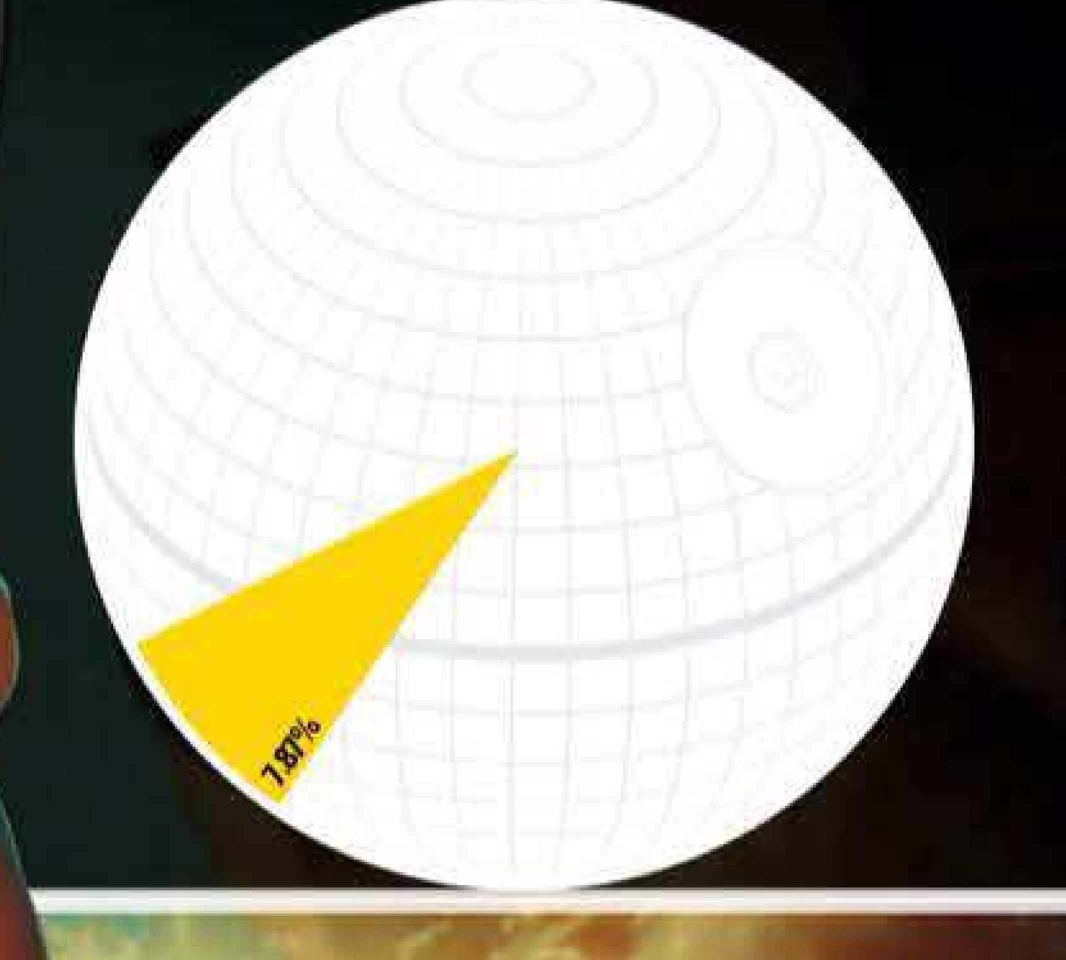
■ *Doom* tiene muchas armas, pero *Dark Forces* sumaba un montón de útiles objetos, como unas botas para hielo o una linterna, los cuales te metían mucho más en la atmósfera del juego.

LOS QUE DEFINIERON EL GÉNERO DE LA SIMULACIÓN ESPACIAL

7.87%

CINEMÁTICAS GENIALES

■ Puede que su animación dejara mucho que desear, pero poder seguir así la historia hacía que *Dark Forces* tuviera mucha más sustancia que la narrativa de matar demonios especiales de *Doom*, la verdad.



KYLE KATARN

■ Doomguy no tiene personalidad más allá de matar demonios, pero Kyle Katarn tenía mucho más trasfondo y presencia, lo que hacía que te apegaras mucho más a él según progresabas.

7.68%

5 Star Wars: TIE Fighter 1994

DESPUÉS DE HOTH

El primer segmento de la campaña de *TIE Fighter* lo define perfectamente y anticipa su grandeza. Aunque empieza con otra inspección estándar, pronto te encuentras en medio de una tensa batalla entre piratas Mugari y varias naves rebeldes, incluidos los peligrosos X-wing. Por muy bueno que fuera el *X-Wing* original, hay algo que es extrañamente satisfactorio en estar en una nave imperial mucho más chula y en la gran variedad de la primera campaña, que no hay un solo momento en el que no sea entretenida de narices.



NUEVOS PELIGROS

Esta parte de la que vamos a hablar pertenece a la expansión *Defender Of The Empire*, pero es tan buena que merece estar incluida aquí. Es una nueva aventura llena de contenido y variedad en la que salvas a varios científicos clave, patrullas en torno a un crucero dañado, te las ves con piratas que llevan TIE Defenders y que culmina con un asalto en una fábrica secreta de TIE Defenders. Es memorable por introducir el potentísimo Missile Boat, un prototipo de bombardero muy avanzado.



TRAICIÓN EN OTTEGA

La última parte de *TIE Fighter* es maravillosa. La campaña está muy bien escrita y gira en torno al rapto del Emperador Palpatine, y el mismísimo Darth Vader tiene que encargarse de la misión de rescate, lo que significa que viajas con el infame jedi caído en un buen número de misiones. Hay un buen número de naves enemigos que destruir y, por fortuna, tu llevas un poderoso TIE Defender que te da una oportunidad de supervivencia algo más alta. Es una parte difícil, pero que se disfruta igual o más.



EL CONFLICTO DE MYLOK IV

Ya has padsado gran parte del juego y las cosas empiezan a ponerse complicadas. Ya has volado con la mayoría de naves de *TIE Fighter* y eres más que capaz de tratar con las numerosas batallas que se te ponen delante. De hecho, te estás volviendo tan competente que tus superiores sienten que puedes enfrentarte a los altos mandos de la Alianza, con sus A-wing, X-wing y Y-wing. Necesitarás una buena variedad de técnicas para vencerles. Y aunque las misiones son sencillas, se disfrutan una barbaridad igualmente.



UN JUEGAZO MUY POCO RECONOCIDO

Star Wars Episode I: Racer 1999

4 Seguro que algunos os sorprendéis de verlo aquí, pero *Episode I Racer* se merece esta posición sin ninguna duda. Ojo, no hay que confundirlo con el también genial *Star Wars: Racer Arcade*, que lanzó Sega en el año 2000. No, *Episode I: Racer* es un juego de carreras futurista y glorioso hecho por Lucasarts que se acerca a *F-Zero GX* en grandeza y en lo que debería ser un buen juego de carreras.

Además de por los duelos de espadas láser, *La Amenaza Fantasma* es recordada con cariño, así que LucasArts hizo todo lo posible por igualar la emoción de la secuencia cinemática de la película. Hay un gran número de naves y de circuitos para desbloquear, así como un gran modo de dos jugadores (en PC se podía jugar hasta 8 mediante conexión LAN). Gráficamente era algo flipante, sobre todo en la versión de Nintendo 64, que se beneficiaba del Expansion Pak para ofrecer mejores texturas. También había un bundle exclusivo de la consola, lo que le daba más valor. Las versiones de Dreamcast y PC son mejores porque tienen hardware más potente, pero todo empezó en Nintendo 64 y por eso nosotros nos quedamos con su versión.

8.07%



LAS FIGURAS CLAVE DEL RPG DE BIOWARE

3 Star Wars: Knights Of The Old Republic 2003

13.78%



BASTILA SHAN

Bastila se une a tu equipo después de que la salves. Aunque es una gran Jedi, también es muy impulsiva y orgullosa, lo que te lleva a que cuestiones sus acciones.



CARTH ONASI

Carth escapa contigo al principio del juego. Es reacio a hablar de su pasado pero también cuestiona todo lo que haces. En otras palabras, es un grano en el culo.



CANDEROUS ORDO

Debido a su código de conducta mandaloriano, este veterano suele molestar a los demás. Es honorable y lucha bien, sin embargo.



MISSION VAO

Mission es orgullosa e impulsiva, algo normal en una adolescente. Siempre busca lo mejor en los demás y puede ser demasiado optimista.



ZAALBAR

Este Wookie no se mueve si no es por Mission y es su fiel acompañante. También es hijo de un jefe Wookie y fue expulsado de su propio clan.



JOLEE BINDO

Un viejo Jedi con un pasado difícil que lleva 20 años oculto. Llegado el momento, descubres su historia y por qué es considerado un Jedi Gris por la Orden.

> "Juhani es uno de los personajes más inútiles de todo el juego"



JUHANI

El pasado de Juhani la ha hecho volátil y una seguidora del Lado Oscuro. Es, quizá, el personaje más inútil del juego a nivel narrativo y la verdad es que aburre a cualquiera.



HK-47

Este preligroso droide asesino había perdido su memoria cuando lo conocías. Es muy sarcástico, pero sus habilidades de combate lo hacen un aliado genial.



T3-M4

Aunque no ayude mucho en batalla, T3-M4 es un hacker impresionante que siempre resulta útil. No te lo llevarás a demasiadas misiones, pero bueno.

POR QUÉ ROGUE LEADER ES EL MEJOR JUEGO DE CONSOLAS SOBRE STAR WARS

2 Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II 2001

BATALLA DE HOTH

■ Hay tropecientos juegos de *Star Wars* en los que saltas a un Snowspeeder y combates contra los AT-AT de Hoth, pero *Rogue Leader* elevó a un nuevo nivel esta escena tan clásica del cine. Atar a los AT-AT es mucho más satisfactorio que en juegos anteriores, mientras que el control que tienes sobre tu compañero realmente te hace sentir como que estás atacando a los imperiales tú mismo.

HÍPERREALISMO

■ Estamos seguros de que todo el mundo flipó al jugar *Rogue Leader* por primera vez. En su momento, era el juego de *Star Wars* con los mejores gráficos, con cinemáticas que tenían casi aspecto y efectos de película. A día de hoy, sigue siendo un juego inrecíblemente bonito, gracias en parte a las réplicas de las naves clásicas, sus explosiones y su gran motor de iluminación.

NAVES ESPECTACULARES

■ Como *Rogue Squadron*, *Rogue Leader* te ponía al mando de naves geniales, incluyendo X-wing, Y-wings y A-wings. Cada una era diferente a las anteriores y se usaban en variedad de misiones, asegurando una buena mezcla de jugabilidad. También tenía un desbloqueable genial, el Halcón Milenario, que también estaba presente en *Rogue Squadron*; la Slave-I de Boba Fett y el TIE X1, la nave de Darth Vader.

HOLA, DENIS LAWSON

■ Los fans de las novelas de *Rogue Squadron* sabrán lo importante que es Wedge Antilles en todas ellas, así que fue fantástico que Factor 5 y LucasArts pudieran contar con Denis Lawson, el actor que hizo de él en el cine, para poner su voz. Así suma un algo que el *Rogue Squadron* original no tenía, además de que añade mucha más atmósfera al de por sí ya brillante juego de Factor 5.



PANTALLAS DE BONUS GENIALES

■ *Rogue Squadron* tenía tres pantallas desbloqueables, pero las cinco de *Rogue Leader* son aún mejores. En una de ellas tienes que escapar de la Estrella de la Muerte, como en *Star Wars*, mientras que otra reproduce la escapada del cinturón de asteroides de *El Imperio Contraataca*. Otra misión te deja jugar como Darth Vader dentro de su TIE Advanced x1, mientras que otra te deja volver a ser el Lord Sith para atacar una base rebelde. La última, y la más difícil de todas, te lleva a la Estrella de la Muerte a sobrevivir a diez rondas de bombarderos imperiales una tras otra.

15,55%

LA FUERZA ES INTENSA EN ELLA

Star Wars 1983

1 Es difícil imaginar otro juego en lo alto de esta lista. No es porque los otros no fueran buenos – muchos juegos sobre *Star Wars*, presentes en esta lista o no, son geniales –, pero ninguno se beneficiaba de haberse lanzado en el momento adecuado. Atari agarró el hierro ardiente de la saga y lanzó un juego cuando la trilogía estaba concluyendo, antes del lanzamiento de *El Retorno del Jedi*. La nueva película había vuelto majaras a los fans y los jugadores no podían resistirse a jugar a algo que los introducía de lleno en una de las películas. Los otros juegos existen para volver a capturar la magia de *Star Wars*, pero en este caso, metías monedas sin parar en el arcade para poder mantener vivo el fuego de la pasión por las películas.

Había otros juegos arcade que te dejaban manejar naves espaciales y disparar enemigos. Algunos eran muy buenos, pero simplemente no eran de *Star Wars*. No tenían a Obi-Wan Kenobi diciéndote que usaras la fuerza. No veías la Estrella de la Muerte en el horizonte. En *Zaxxon*, veías a los enemigos desde fuera de tu nave a medida que se te venían encima o pasaban sobre obstáculos. En *Star Wars*, gracias a los gráficos 3D con vectores, estabas dentro de la cabina, con la adrenalina saliéndote por las orejas mientras destruías naves del Imperio y conseguías puntos.

El diseño del juego era excelente y el característico volante era ideal. La música también era fantástica, pero lo mejor era que podías cumplir un pequeño sueño. Cualquier niño del mundo occidental ha querido ser Luke Skywalker, y esta era una manera de serlo. Todo lo que necesitabas era introducir una moneda, sentarte en la cabina y disfrutar durante unos minutos hasta que morías o destruías la Estrella de la Muerte.

Para nosotros, ese es el mejor legado del *Star Wars* de Atari: conseguía lo que se proponía a la primera. La carrera por la trinchera de la Estrella de la Muerte era perfecta, y aunque toda clase de juegos de *Star Wars* han revisitado ese momento, desde los arcades de Sega hasta *Super Star Wars* o *Rogue Leader*, ninguno se ha salido del esquema marcado por el arcade de Atari. ¿Por qué será? Porque no puedes mejorar lo que ya es perfecto.

> **“El diseño del juego era genial y su volante era algo único”**

ESTOS NO SON LOS JUEGOS QUE ESTÁS BUSCANDO...

Vaya, nuestros poderes jedi no funcionan sobre vosotros

SUPER STAR WARS 1983

■ Este clásico de SNES es muy difícil, pero es un gran run-and-gun. No solo eso, sino que sus secciones de Mode 7 con speeders y X-Wings son realmente icónicas y un portento gráfico para la época.



STAR WARS TRILOGY ARCADE 1998

■ Sega nos dio un juego de *Star Wars* difícil de evitar en los arcades de los Noventa. La razón es que era tremendamente bueno y tenía un formato bastante único.



STAR WARS GALAXIES 2003

■ A pesar de que el juego jamás tuvo muchos jugadores, no son pocos los que recuerdan con cariño el primer MMORPG de *Star Wars*. Algunos hasta quieren revivirlo.



STAR WARS: BATTLEFRONT II 2005

■ Este shooter era genial hace años y viendo el nuevo Battlefront, está claro que sigue siéndolo. Igual da si eres Darth Vade o un francotirador de la Rebelión: siempre divierte.

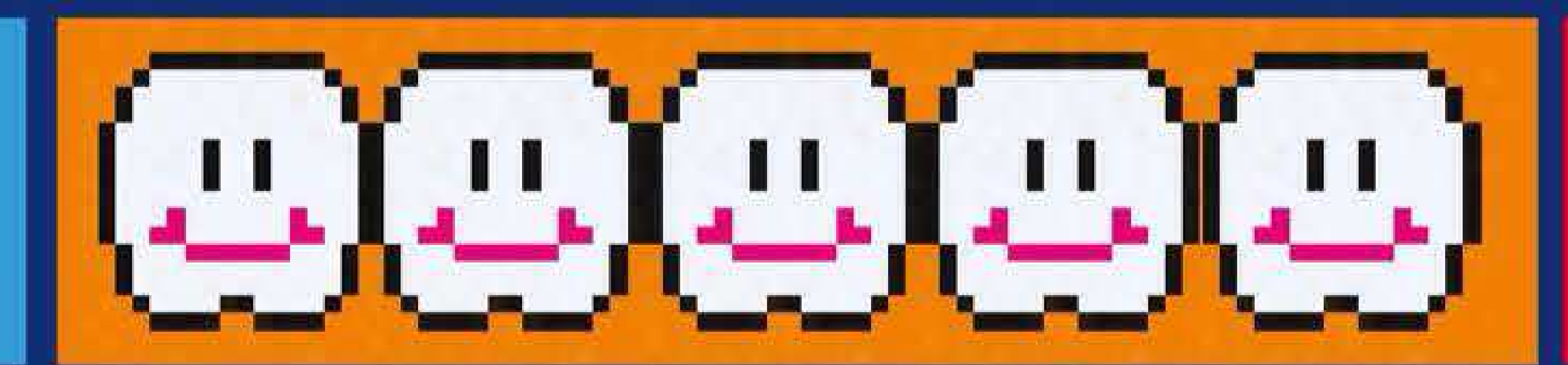


LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY 2006

■ El juego más reciente de la lista y está pensado para niños, pero su mezcla de aventura y plataformas está muy bien. El único problema es que es condenadamente fácil.




30
GRANDES
MOMENTOS DE
SUPER MARIO
POW



La saga Super Mario Bros. lleva 30 años definiendo los videojuegos. Hemos seleccionado treinta de vuestros momentos favoritos y pedido a personalidades de la industria que compartan los suyos.



Mario es, posiblemente, una de las figuras más icónicas y reconocibles de los videojuegos. Comenzó a dejarse ver en 1981 bajo el nombre de Jumpman, pero no fue hasta 1985 que los jugadores no empezaron a notar la presencia del fontanero con mostacho.

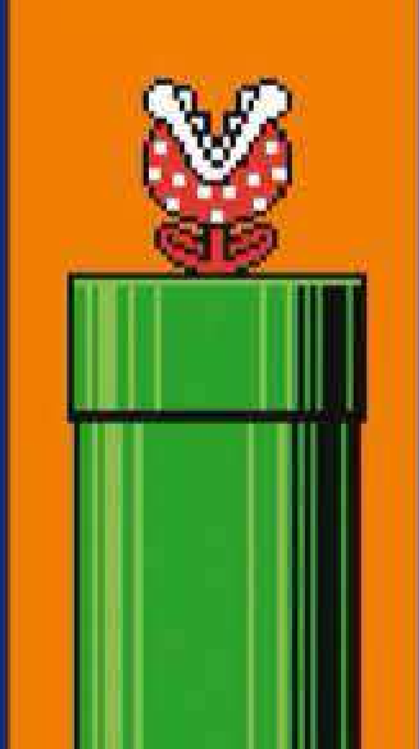
Cuandó Shigeru Miyamoto creó *Super Mario Bros.* también reinventó los juegos de plataformas, generando una plantilla que no solo daría forma a los juegos de *Mario* posteriores, sino también a todas las posteriores muestras del género. Nintendo volvería a cambiar las reglas en 1996 con *Super Mario 64*, y aunque otros rivales se han acercado, ningún desarrollador está haciendo plataformas en 3D del calibre de *Super Mario Galaxy* o *Super Mario 3D World*. Mario es el rey en su campo, y posiblemente tardemos un buen tiempo en ver cambiar ese estatus.

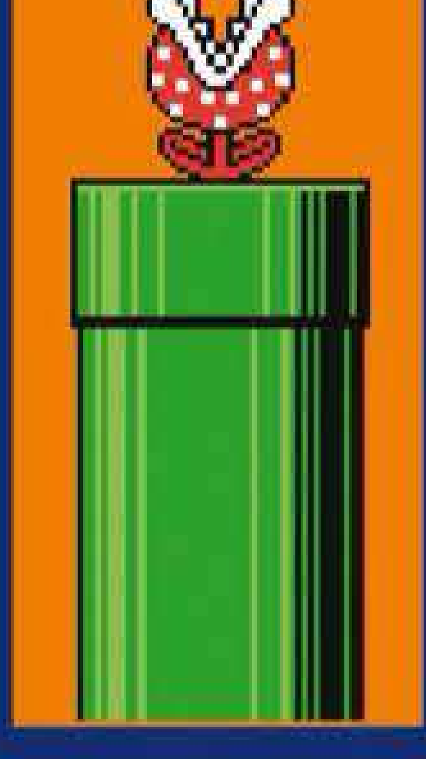
Anteriormente hemos tratado la historia de Mario, pero para celebrar su treinta aniversario hemos querido averiguar por qué la serie *Super Mario Bros.* es tan popular. Hay una razón por la que los títulos de *Super Mario* han vendido 300 millones de copias y es porque son algunos de los juegos más inventivos y mejor diseñados de la istoria. Pero no lo decimos nosotros: hemos preguntado a nuestros lectores y a algunos desarrolladores clásicos para que compartan sus momentos favoritos, y aquí están las respuestas.

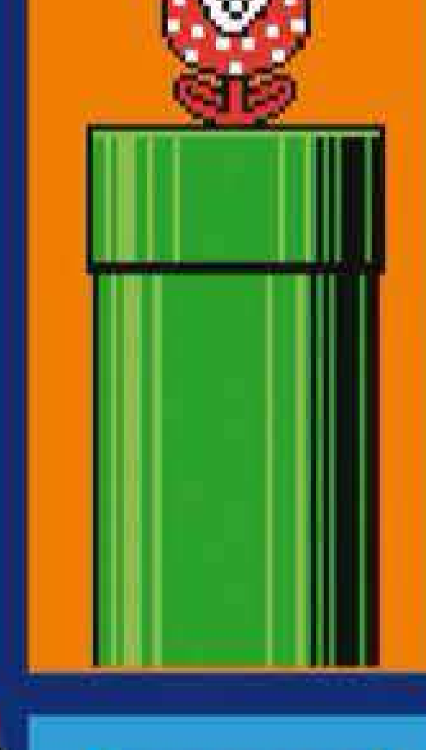


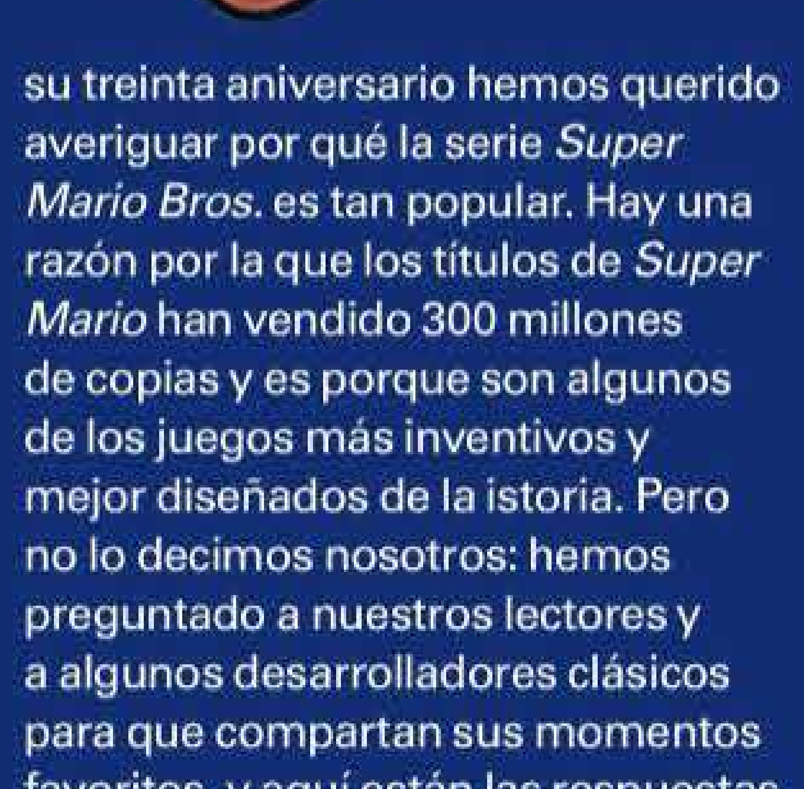















TIMELINE DEFINITIVO DE SUPER MARIO

La saga oficial según lo considera Nintendo.

SUPER MARIO MAKER NINTENDO WII U — 2015

SUPER MARIO 3D WORLD NINTENDO WII U — 2013

NEW SUPER MARIO BROS. U NINTENDO WII U

NEW SUPER MARIO BROS. 2 NINTENDO 3DS — 2012

SUPER MARIO 3D LAND NINTENDO 3DS — 2011

SUPER MARIO GALAXY 2 NINTENDO WII — 2010

NEW SUPER MARIO BROS. WII NINTENDO WII — 2009

SUPER MARIO GALAXY NINTENDO WII — 2007

NEW SUPER MARIO BROS. NINTENDO DS — 2006

SUPER MARIO SUNSHINE GAMECUBE — 2002

SUPER MARIO 64 NINTENDO 64 — 1996

SUPER MARIO LAND 2: 6 GOLDEN COINS GAME BOY — 1992

SUPER MARIO WORLD SUPER NINTENDO — 1990

SUPER MARIO LAND GAME BOY — 1989

SUPER MARIO BROS. 3 NES

SUPER MARIO BROS. 2 NES — 1988

SUPER MARIO BROS.: THE LOST LEVELS NES — 1986

SUPER MARIO BROS. NES — 1985







MUNDO 1-1 Super Mario Bros.

No hay nada como tu primera vez. Cuando tu dedo machaca el botón de Start del controlador, la pantalla se oscurece y ves el cartel de World 1-1. Escuchas esas primeras notas del tema principal del juego (una melodía que se incrustará en tu memoria para siempre) y comienzas a jugar el primer nivel de *Super Mario Bros.*.

Hasta hoy, pocos niveles iniciales hacen tan bien su función de equipar al jugador como este arranque de *Super Mario Bros.*. El juego no necesita un rígido tutorial, porque el diseño del nivel hace ese trabajo generando una curiosidad natural en el jugador y educando acerca de los elementos del juego. Los objetos están situados a la derecha de la pantalla, animándote a avanzar. Los bloques con un interrogante llaman la atención por sí mismo, invitando al jugador a interactuar. El Goomba tiene un aspecto amenazador y avanza hacia Mario, haciendo inevitable la confrontación..

El mundo 1-1 contiene suficientes desafíos para hacer que el jugador se sienta orgulloso al finalizarlo, pero a la vez es lo suficientemente asequible como para que un crío pueda acabárselo con un poco de práctica. Lo jugarás tantas veces que aprenderás a completarlo en menos de un minuto.

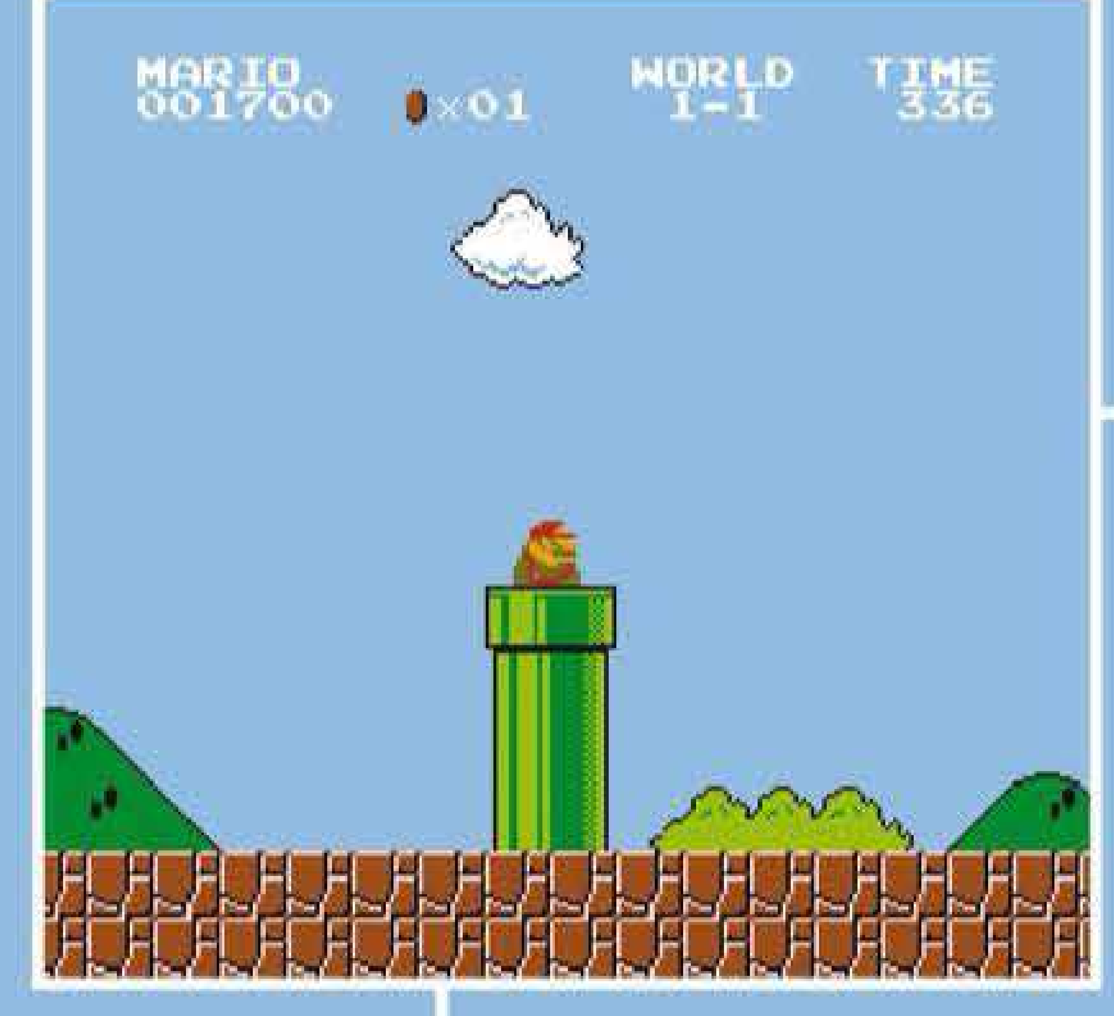
Mi favorito es la versión para recreativa de [*Super*] *Mario Bros.*, que es la primera que vi. El juego tiene una serie de momentos que en su día nos dejaron con la boca abierta y que hoy damos por sentado, como ese fondo que avanza con suavidad. Lo que realmente me dejó patidifuso fue descubrir que se podía entrar por algunas tuberías verdes y descubrir nuevas áreas. Esa sencilla característica hacía que el mundo de *Mario* al completo fuera mucho más vasto y misterioso. De niños siempre estamos fascinados con la idea de explorar cuevas, y Mario explota esa fascinación con las tuberías: cada una representa la posibilidad de una nueva zona por explorar. Después de aquello, las áreas secretas se convirtieron en norma, y en los juegos de Apogee y 3D Realms en los que participé tratamos de incluir tantas zonas secretas como pudimos. Por culpa de *Mario Bros.*. **SCOTT MILLER, 3D REALMS**

TU PRIMER CHAMPIÑÓN

El atractivo bloque con el interrogante está suplicando que lo golpees, y hacerlo revela un champiñón que se mueve y que, cuando es tocado por Mario, hace que éste se transforme en el más respetable Super Mario. Hoy es casi rutina, pero en 1985 era una maravilla.









TU PRIMER VIAJE POR TUBERÍAS

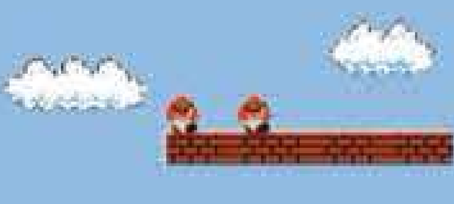
Ir a toda velocidad por el Mundo 1-1 en *SMB* y conseguir los 1000 puntos al llegar a lo más alto del mástil daba la sensación de que era el principio de una gran aventura **SAMHAIN81**

Lo mejor que he hecho en un juego de *Mario* es descubrir la primera Warp Zone en el *Super Mario Bros.* de NES. Descubrir el truco que me permitía acceder a la zona que estaba por encima del nivel y correr por encima fue una revelación. Había otras cinco personas en la habitación y todos nos quedamos de piedra al verlo. Por entonces los secretos y las trampas eran mucho más valiosos de lo que lo son ahora. **ALEX WARD, CRITERION**

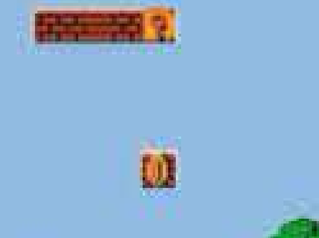
TU PRIMER SECRETO

Puede que encuentres la vida extra del Mundo 1-1 de casualidad, es bastante fácil. Lo importante es que quizás no lo hagas. Puedes estar descubriendo nuevas cosas en juegos de *Mario* mucho después de que creas que los tienes dominados, y este primer secreto es la señal de eso mismo.













No debe resultar sorprendente que, como creador de juegos, mi reacción a uno sería distinta a la del jugador medio. Los primeros *Mario* en la NES acabaron con eso.

Mi primer reacción fue la de sorpresa ante los gráficos del juego para los fondos. Shigeru Miyamoto tomó la decisión consciente de hacer un juego a partir de bloques. Al hacerlo no solo ahorró mucha memoria, sino que dio un paso atrás en la representación gráfica en los videojuegos. Fue un gran riesgo. Y como *Super Mario Bros.* era la franquicia estrella de la consola, la que todo el mundo asociaría con la NES, era un riesgo que los jugadores creyeran que la NES tenía un hardware inferior a otras competidoras, capaces de dotar de mayor realismo a sus juegos.

Cuando lo pruebas, el juego se adelanta a todos estos riesgos. Estos gráficos más económicos permiten que los mundos sean mucho más grandes y la experiencia de juego más satisfactoria. Los jugadores vieron esos fondos como una decisión consciente de dar un aire de fantasía al mundo, no como una limitación. Y al final, la estrella era la mecánica del juego.

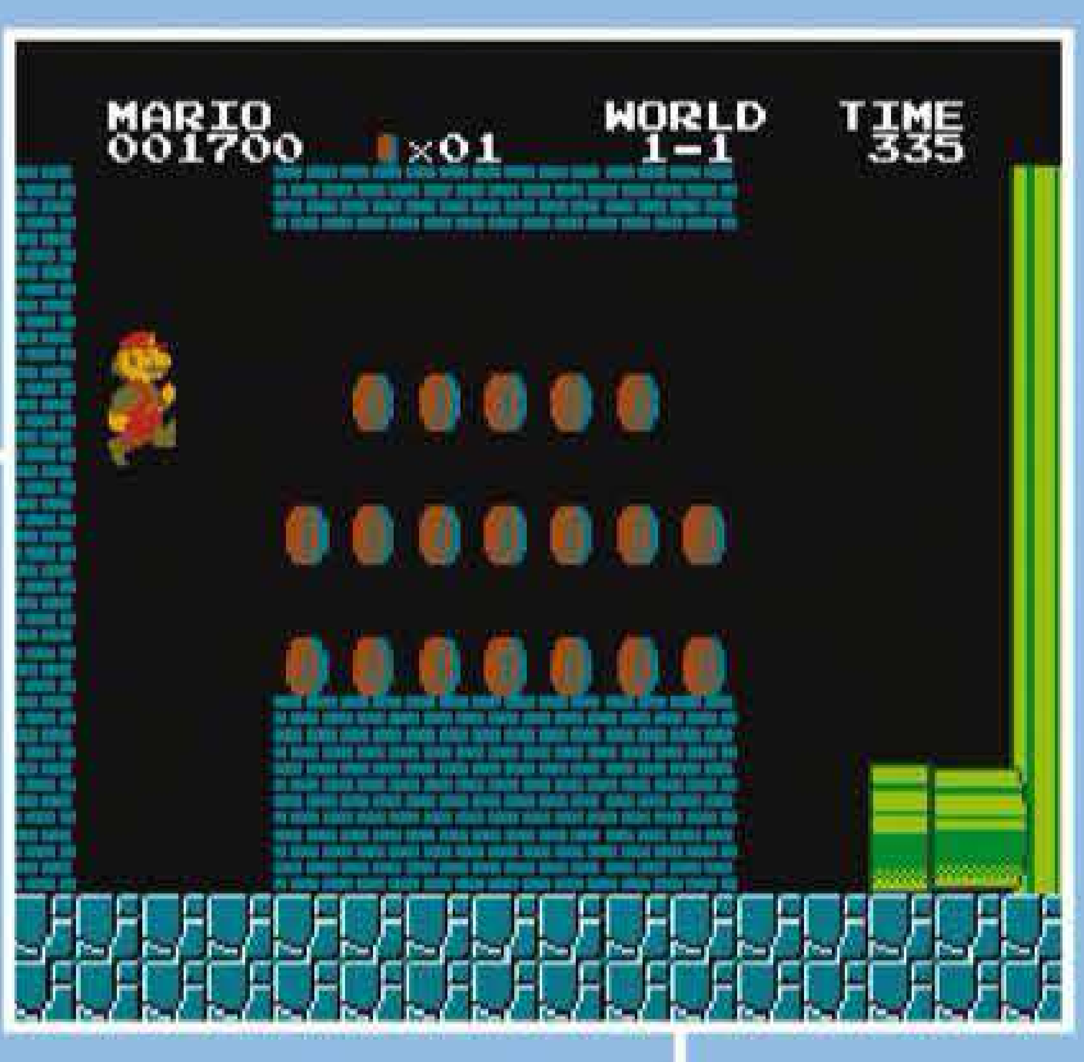
DAVID CRANE, ACTIVISION

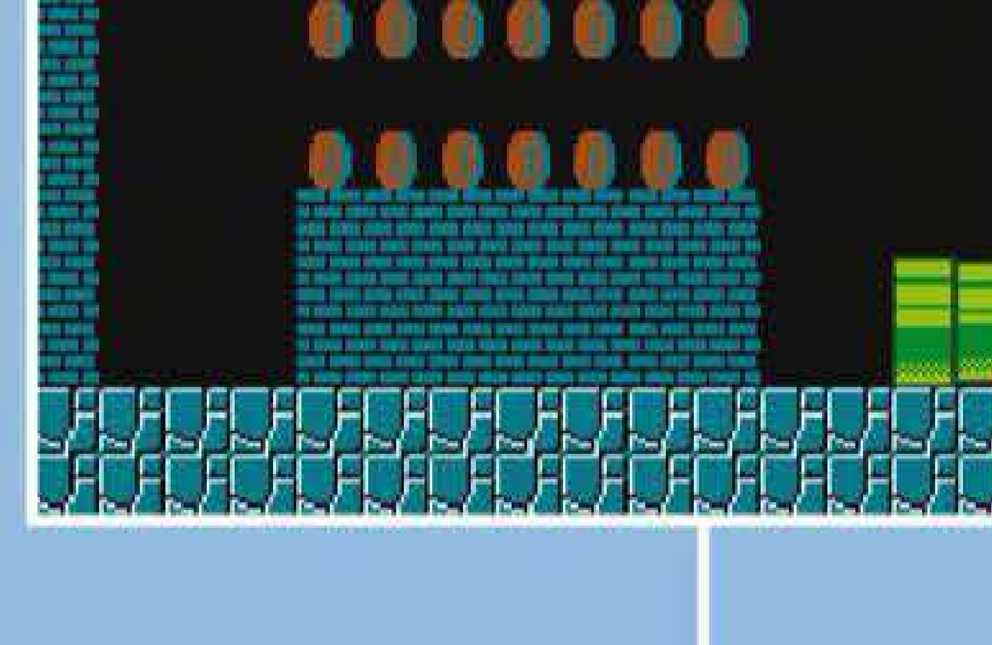


TU PRIMER MÁSTIL

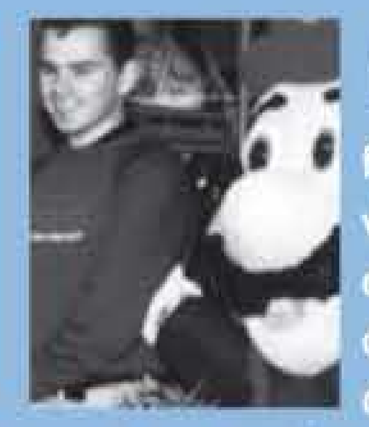
Aunque la primera victoria está a la vuelta de la esquina hay un último desafío a tu disposición: llegar a lo más alto del mástil para conseguir unos puntos extra. Si tienes suerte incluso verás unos fuegos artificiales celebrando tu arrojo. Un inteligente e icónico hito del diseño retro.







Como fontanero, tiene sentido que Mario ande trajinando entre tuberías. Menos sentido tiene, eso sí, que las use para viajar. Pero desde el momento en el que desciendas por la primera y encuentres un montón de monedas, no dejarás una sin probar.



Mi momento favorito de *Mario* viene de lo que yo creo que fue mi primera sesión de juego, visitando Activision cuando trabajaba en *ZZAP!64* allá por finales de 1985 o principios de 1986. Había una NES de importación y una tele americana para jugar. Había probado *Excitebike*, pero cuando me puse con *Super Mario Bros.*, rápidamente me di cuenta de que era uno de los juegos más alucinantes que jamás había visto. Estuve correteando un rato hasta que descubrí que si le dabas al botón de bajar sobre determinadas tuberías, el juego te transportaba a otra zona. Algo normal hoy día, pero por aquel entonces, la sensación de descubrimiento y el darte cuenta de que había un mundo subterráneo bajo aquel en el que habías estado jugando era increíble: habían hecho que un juego muy alucinante fuera aún más alucinante. ¿Qué más secretos había por descubrir? Me estalló la cabeza. Cuando los juegos aún no tenían demasiados elementos secretos, fue una revelación. ¡Menudo juego!

JULIAN RIGNALL, PERIODISTA

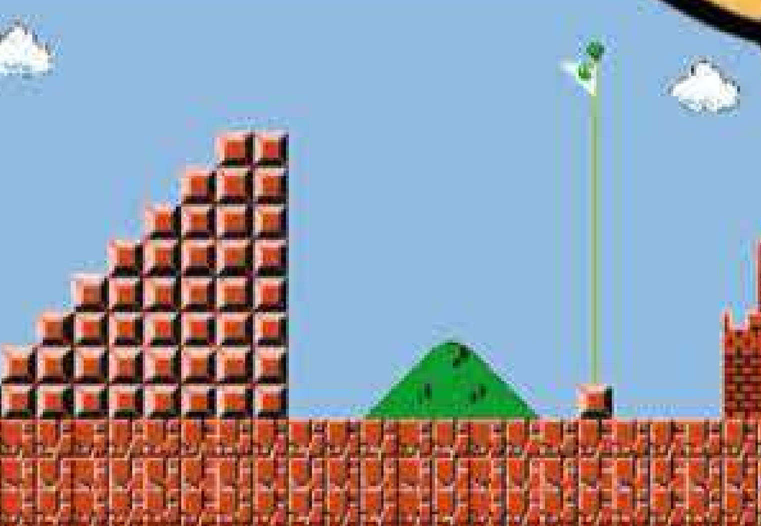
TU PRIMERA ESTRELLA

Cuando ves por primera vez una estrella parpadeante, de inmediato deduces que es algo especial. Y no te verás decepcionado. La invencibilidad temporal convierte a Mario en una máquina de destrucción, generando en el jugador una insólita sensación de poder.













FUERA DEL LIMITE

VISTO EN: Super Mario Bros.

2 Poner el techo de los niveles subterráneos de *Super Mario Bros.'* bajo las puntuaciones fue un movimiento genial por parte de Nintendo, que consiguió que pareciera que había una barra de progreso fija. De ese modo, cuando te sales de la zona normal de paso parece que estás rompiendo el juego. Y mejor aún: si sobrepasas la tuberia de salida puedes llegar a la Warp Zone.



CUATRO FORMAS DE JUGAR

VISTO EN: Super Mario Bros. 2

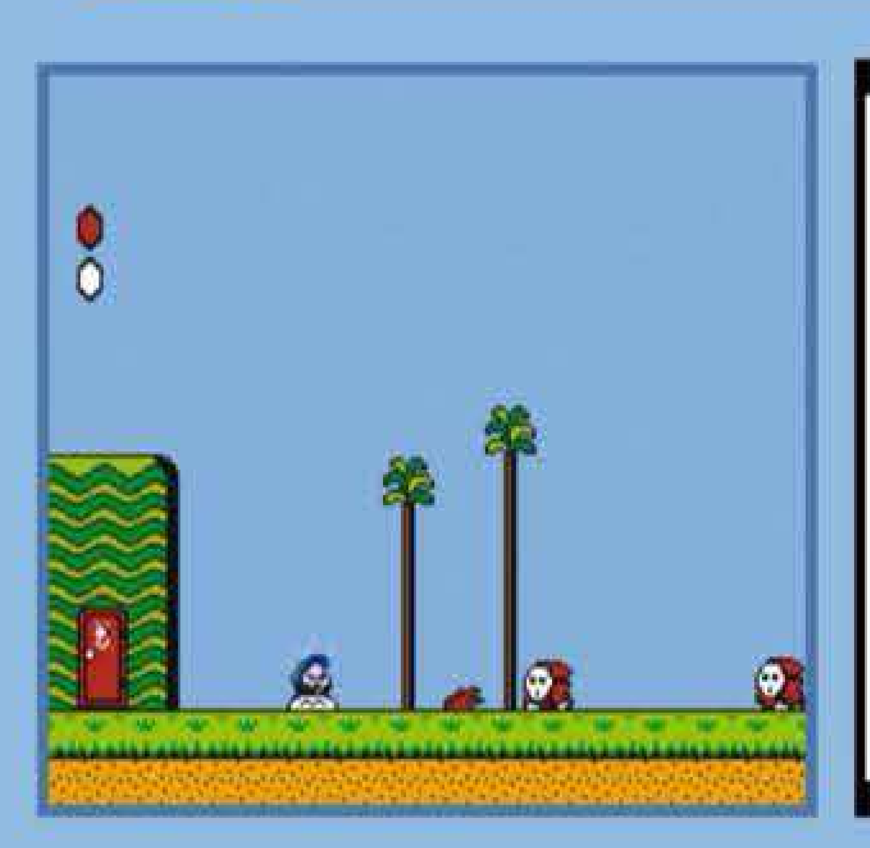
3 *Super Mario Bros. 2* no solo te deja jugar como los amigos de Mario, sino que adjudica a cada uno características diferenciadas. Luigi es más lento y débil que Mario, pero salta más alto. Toad salta menos, pero es rápido y actúa mejor con las verduras, mientras que Peach (o Princess Toadstool) tiene un salto flotante único. Era una delicia averiguar cuál encajaba mejor con tu estilo.



"En 1988, cuando trabajaba en Origin Systems, teníamos una Famicom japonesa en la que jugaba al *Super Mario Bros. 2*: era muy guay ver a Mario en nuevos niveles, pero con viento y hojas flotando. Esta versión nunca llegó a Estados Unidos porque seis meses después se lanzó *Super Mario Bros. 2*, que era un *Doki Doki Panic* con gráficos modificados (también un juego alucinante, eso sí).

También recuerdo lo dificilísimo que era el mundo 8 de *Super Mario Bros. 3*. El juego era increíble, un tour-de-force del diseño de videojuegos, perfecto en todos los aspectos. Es uno de los juegos más duros a los que he jugado."

JOHN ROMERO, ID SOFTWARE



TRABAJANDO LA TIERRA

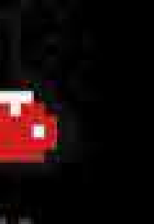
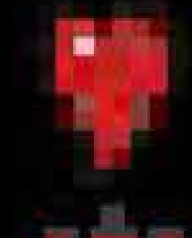
VISTO EN: Super Mario Bros. 2

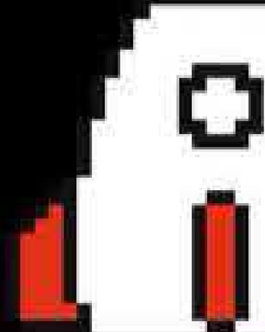
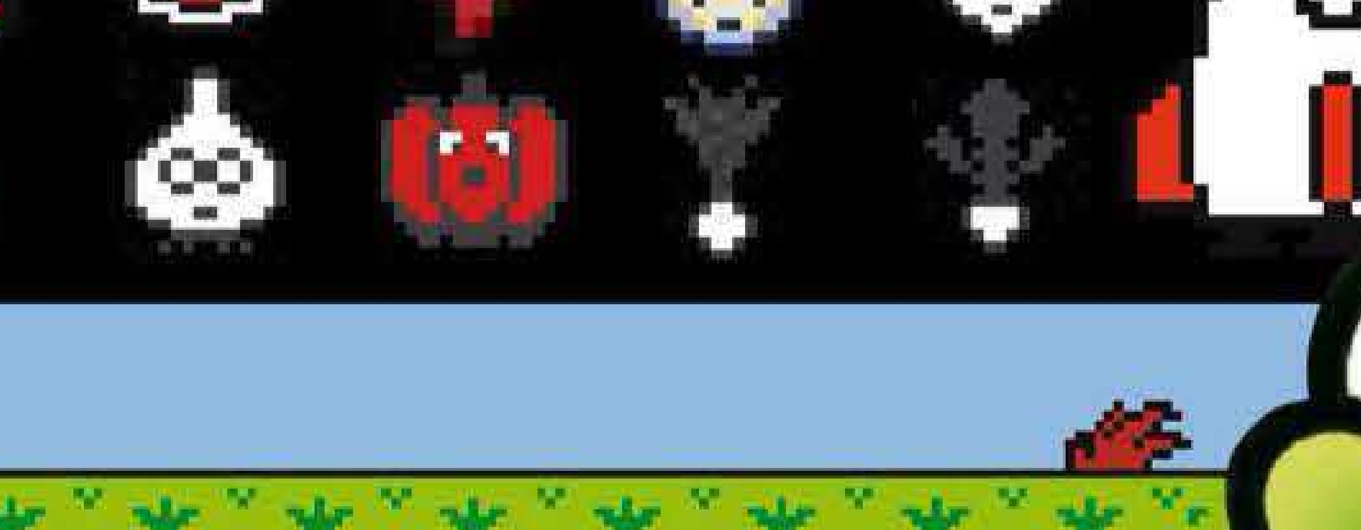
4 Como *Super Mario Bros. 2* es un juego en su origen ajeno a la franquicia, la mecánica básica cambia. La novedad más notable es la habilidad de Mario y sus amigos de desenterrar objetos (normalmente hortalizas) que pueden lanzar a los enemigos. A veces, surgen items especiales, como pociones que crean puertas hacia el subespacio o cohetes que te propulsan a la siguiente zona del juego. Puedes saltar sobre los enemigos y lanzar los cadáveres, pero ni siquiera el Levantamiento de Shy Guys es tan divertido como esa sensación de esfuerzo y anticipación al tirar de una verdura.



JARDINERÍA

Aquí están todos los objetos que puedes desenterrar en Super Mario Bros. 2








"Tío, ni siquiera estoy seguro de cómo quedarme con un solo momento. Supongo que cuando vi una Door Potion in *SMB2*. ¡Qué cosa más rara!" **ADAM SALTSMAN, ADAM ATOMIC**



"Mi mejor recuerdo es el de jugar *Super Mario Land* en la Game Boy en 1989. Fue mi primer juego de Mario, ya que en la tienda en la que trabajábamos vendíamos Master System (no podíamos vender Sega y Nintendo). No había visto nunca una NES. Tenía mi propia Game Boy y este fue el juego que compré con ella. Con mi primera partida empecé a darme cuenta de lo bien diseñados y lo maquiavélicos que eran los niveles. Una vez me acostumbré al control me di cuenta de que llevaba cuatro horas embebido en el juego. Me había convertido en un adicto, las melodías echaron raíces en mi cerebro. El juego también triunfó infectando al resto de los miembros de mi familia, que perdieron interés en el Spectrum. Partidas recientes me han hecho comprobar que el juego no ha perdido nada de su jugabilidad y ese punto de 'una partida más'." **MARK R. JONES, OCEAN SOFTWARE**

ATAQUE SUBMARINO

VISTO EN: Super Mario Land

6 Los juegos para Game Boy de Mario reformulan el diseño de la serie y permanecen fieles a la fórmula original mientras que introducen nuevas mecánicas. Siempre nos ha gustado el Mundo 2-3, con Mario en un submarino y convirtiendo el juego en un shoot-'em-up. Muy pronto repite el experimento, esta vez en un avión.





SETAS MALIGNAS

VISTO EN Super Mario Bros.: The Lost Levels

5 Algunos de los momentos más inteligentes de *Super Mario Bros.* conllevan la subversión de las expectativas del jugador, y esta secuela hizo justo eso. En el juego original, todas las setas son buenas: en *The Lost Levels*, hay setas que te dañan como un atque enemigo.



"Mi momento favorito de *Mario* es cuando encontré la Warp Zone al final del Mundo 1-2. Mi momento menos favorito es llegar al Mundo 4-1 y encontrar a Lakitu esperando con un montón de Spiny Eggs para lanzarte. Dudo mucho que sea una coincidencia que ambos estén enlazados." **STEVE LYCETT, SUMO DIGITAL**






A VOLAR, JOVEN

VISTO EN: Super Mario Bros. 3

7

Super Mario Bros. puede haberle dado power-ups a Mario, pero *Super Mario Bros. 3* fue el juego que nos hizo enamorarnos de ellos, y el motivo está ya en su primer nivel. Después de coger la Super Hoja, Mario se ganó orejas y cola y se convirtió en Mario Mapache. Ahora no solo era más mono sino que podía volar. Y funciona justo como esperas que funcione: Mario tiene que estar corriendo a máxima velocidad para entonces saltar e iniciar el vuelo, lo que significa que necesitas un buen tramo de espacio para coger carrera. Pero Mario Mapache (y más tarde Mario Tanooki) puede llegar a zonas inaccesibles de otro modo, así que debes intentar despegarte del suelo siempre que puedas. La habilidad de volar dio a *Super Mario Bros. 3*, mucha variedad y ha sido muy revisitada desde entonces.

ITINERARIO DE VUELO

Después de volar por primera vez, Mario decidió que le gustaba surcar los cielos.

SUPER HOJA
Super Mario Bros. 3

CAPA
Super Mario World

CAPA DE VUELO
Super Mario 64

F.L.U.D.D.
Super Mario Sunshine

CHAMPIÑÓN DE ABEJA
Super Mario Galaxy

> **“*Super Mario Bros. 3*, el disfraz de Tanooki. Jugué un montón de tiempo pensando que solo servía para atacar hasta que un vecino me enseñó a volar. El resto de mi carrera con *Mario 3* estuvo dedicada a recrear esto.”**
> **BITTERTOAD**

A DISFRAZARSE

A Mario le encanta disfrazarse. Ahi van algunos de los mejores disfraces de los que se ha calzado.



TODO QUEDA EN FAMILIA

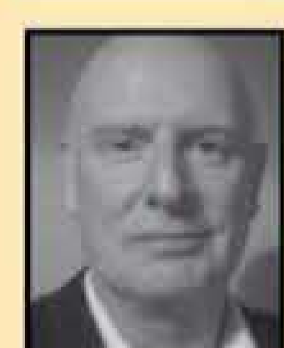
VISTO EN: Super Mario Bros. 3

8 Después de recibir varias palizas a manos de Mario en el primer juego, Bowser descubrió las delicias de la delegación y se reservó el papel de jefe final. Es un villano responsable, de todos modos, y para asegurarse de que Mario está entretenido, manda a sus siete Koopalines a hacer el trabajo sucio. Hemos aprendido a quererlos, y es bueno ver que han vuelto a la franquicia en los últimos años.





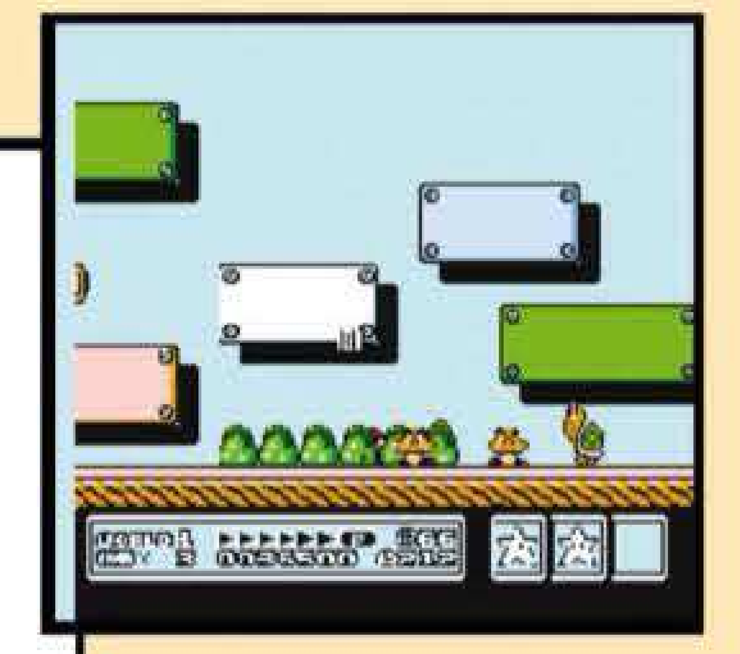
"Cuando vuelas por primera vez con la cola de mapache en *Super Mario Bros. 3* y te das cuenta de todo lo que se abre ante ti."
FLYING_DELOREAN81



SOPLA-GAITAS

VISTO EN: Super Mario Bros. 3

9 Encontrar las warp zones en *Super Mario Bros.* es una gozada, pero obtener flautas mágicas (warp whistles) en *Super Mario Bros. 3* lo es tanto o más, sobre todo porque son muy escasas: solo hay tres y están todas en los dos primeros mundos. La mejor es la primera, en un bloque blanco en el Mundo 1-3. Pulsa abajo un par de segundos y corre detrás del escenario hasta llegar al fin del nivel.





"Aunque es casi imposible escoger un solo momento de los *Mario*, uno que recuerdo con especial cariño es el momento en el que me encontré con el disfraz de Tanooki en *Super Mario Bros. 3.* Solo el hecho de ver a un personaje tan icónico como nuestro fontanero titular disfrazado de aquella peluda manera me hizo sonreír de oreja a oreja. Un gran momento en una serie que raramente falla a la hora de resucitar al jugador infantil que lleva dentro hasta el más encallecido dinosaurio."
SIMON BUTLER, IMAGINE SOFTWARE



CHEZ TOAD

VISTO EN: Super Mario Bros. 3

10 Con su nuevo sistema de mapeado, *Super Mario Bros. 3* abrió la serie a los eventos entre niveles. Aunque nos gustan las minifases de encuentro con enemigos, nos alegra mucho más ver el amistoso rostro de Toad. Tanto en juegos de emparejar cartas como escogiendo objetos de un cofre, la presencia de Toad y el relax momentáneo era la pausa que refrescaba.





GATICO



CAJA DE HÉLICE

NUBE



BOO

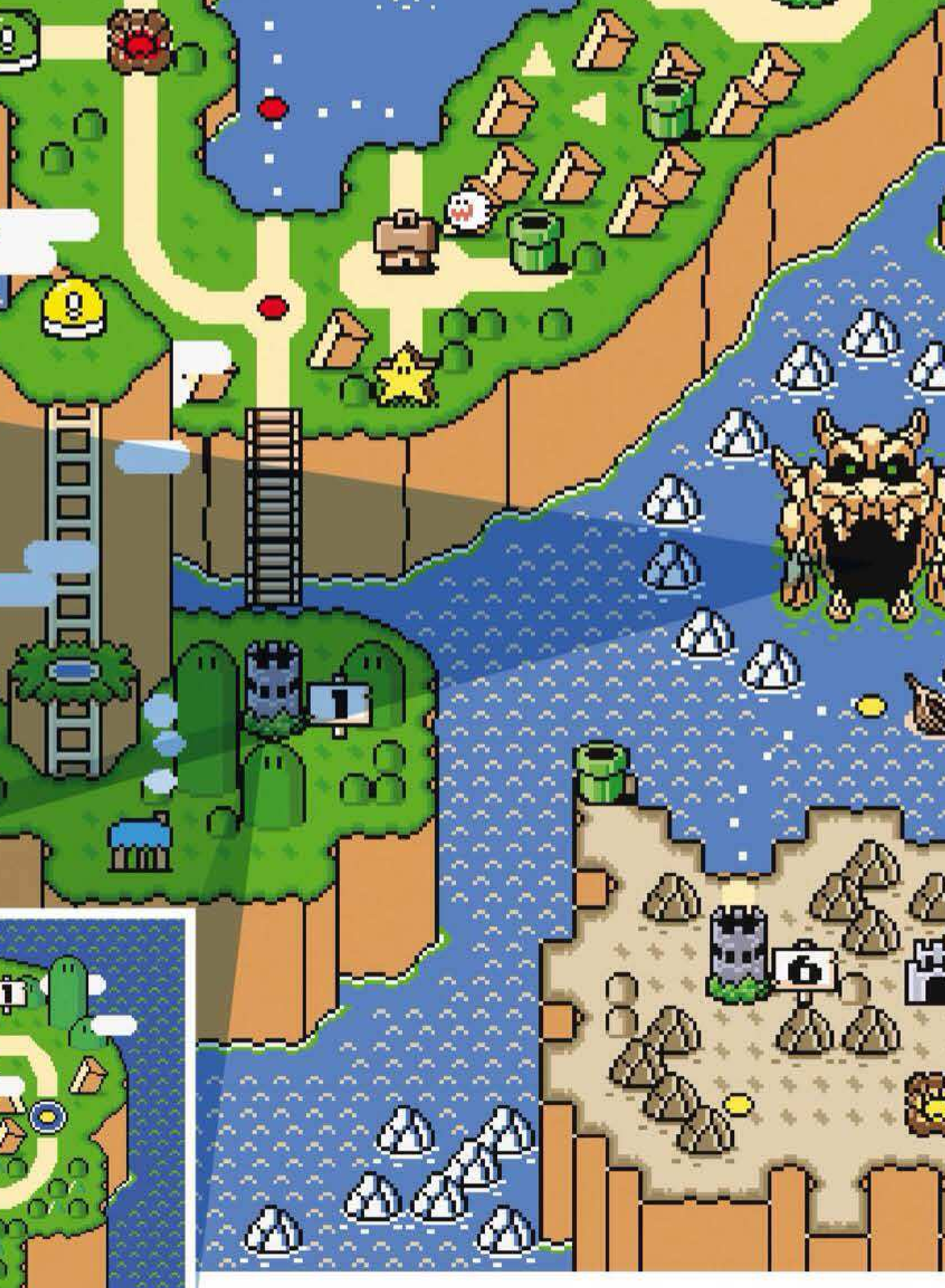


MARIO BOING



CHAMPIHÉLICE





MAPAMUNDI

VISTO EN: Super Mario World

11

Super Mario Bros. 3 también tenía un mapa, pero este que guía a través de la Dinosaur Land de *Super Mario World* es algo completamente distinto. Los mapas del anterior juego estaban aislados, pero después de salir de Yoshi's Island, entendías la auténtica escala del inmenso e interconectado mapa de *Super Mario World*. También es un mapa que cambia y evoluciona según te mueves por el juego. Los caminos se abren, los puentes se construyen, Mario se adentra en cuevas y bosques... casi parece estar vivo, tal es su nivel de actividad.

El mapa no solo está bien presentado. Es una herramienta increíblemente útil para abrirte paso por el juego, gracias a la manera como está planteado. Puedes ver el camino que se supone que tienes que tomar, pero hay espacio libre de sobra. Pronto averiguas que los puntos rojos y amarillos tienen un significado: los rojos indican niveles con más de una salida, lo que ayuda a deducir dónde hay niveles secretos que conducen a esas zonas vírgenes del mapa. Pero esa es toda la ayuda que te brinda: el placer de explorar y descubrir está enteramente en manos del jugador.







SECRETOS DENTRO DE SECRETOS

VISTO EN: Super Mario World

12 Llegar a Star Road te hace sentir muy especial (los extraños niveles y Yoshis de distinto color desde luego les dan un estilo muy diferente a los niveles del mapa principal). Aún así, el momento realmente especial llega cuando te das cuando de que la madriguera de conejo sigue descendiendo, y que los niveles de Star Road tienen sus propias salidas secretas. Si las encuentras todas, puedes ir a los super-secretos Niveles Especiales, que pondrán al límite a los más expertos.

> ¡*Super Mario World* y encontrar un mundo secreto dentro de un mundo secreto! Mi pobre cerebro preadolescente casi explota de la excitación. JOLLY

> Si tuviera que escoger un juego (y una consola, claro) para llevarme a una isla desierta, sería *Super Mario World* y SNES. Tengo muchos recuerdos asociados a este juego, desde los primeros niveles a los secretos escondidos, pasando por la banda sonora de cada mundo. Este bien podría ser mi videojuego favorito de todos los tiempos.
> JON WELLS, DISEÑADOR, RETRO GAMER



SWITCH PALACE

VISTO EN: Super Mario World

13 Como primer juego de la serie que te permitía revisitar niveles previamente superados, *Super Mario World* se las tenía que ingeniar para incitarte a regresar. Los Switch Palaces son esa razón: cuando encuentras uno no solo tienes una habitación llena de monedas, sino que puedes hacer visibles bloques en niveles anteriores, lo que abre zonas previamente inaccesibles.



"Como le pasa a tanta otra gente, mi momento Mario es de *Super Mario World*: la primera vez que entras en una cueva subterránea y notas cómo la banda sonora y los efectos adquieren eco. No me preguntes por qué recuerdo eso por encima de cosas tan espectaculares como el arranque de *Mario 64*. Solo recuerdo que me pareció muy inteligente que usaran el sonido para dar esa sensacion de espacio... y que la SNES fuera capaz de ejecutarlo. Ahí supe que había invertido mi dinero sabiamente, y fue el inicio de mi idilio con Nintendo." PAUL 'MR BIFFO' ROSE, DIGITISER 2000





CONOCIENDO A YOSHI

VISTO EN: Super Mario World

14 La primera vez que ves a Yoshi salir de un huevo, sabes que va a ser uno de los aliados más populares de Mario. Este monísimo dinosaurio negro no encajaría en el reparto de *Jurassic Park*, pero es una temible fuerza de la naturalza, capaz de tragarse enemigos y escupirlos como proyectiles. No solo eso, sino que te sirve de escudo y te da la posibilidad de ejecutar dobles saltos (y encima, le añade un bongo extra a la banda sonora).





BOLOS CON KOOPAS

VISTO EN: Super Mario World

15 No podemos evitarlo: nos encanta el arranque de *Yoshi's Island 2*. ¿Qué puedes hacer con un caparazón rojo y una fila de Koopas? Suelta el caparazón, haz bolos con los villanos y gana un montón de puntos y una vida extra.




"Uno de los primeros niveles de *Super Mario World*, donde lanzas un caparazón de Koopa y arrasas con otros siete u ocho Koopas. Nunca te cansas." TIM FITCHES











CAZAFANTASMAS

VISTO EN: Super Mario World

16 Las casas encantadas te dan un respiro tras tanta acción plataformera y dan fe de la versatilidad de la fórmula *Mario,* desafiando a los jugadores con pruebas más cerebrales, desde puertas escondidas detrás de bloques irrompibles a niveles que en apariencia son un loop interminable. Estas fases lanzan al jugador todo tipo de desafíos. Normalmente, la mayor amenaza en este tipo de niveles es el reloj y no los enemigos, ya que abundan los tímidos Boos.

"Podría hablaros de cuando completé *Super Mario World* en Super Famicom. Estaba completamente en japonés, lo que implica que no sabía que podías lanzar caparazones hacia arriba. Así que tuve que ir a por la capa y hacer el último nivel sin que me tocaran. En la última pantalla la cosa se puso peliaguda. Tenías que enfrentarte a un Koopa de la siguiente manera, y con el espacio justo: correr hasta la velocidad de vuelo, saltar, en el aire darle al Koopa y recoger su caparazón vacío al mismo tiempo. Entonces podías flotar hasta llegar a colocarte encima de Bowser y dejar caer sobre él el caparazón. Y repetir esto una y otra vez. Sin que te rozaran, porque perdías la capa y había que volver al nivel precedente..."

ALEX TROWERS, BULLFROG



MARIO ENTRE TINIEBLAS

VISTO EN: Super Mario Land 2: 6 Golden Coins

17

Aunque la primera aparición de Wario suele pasarse por alto, es uno de los momentos más importantes de la franquicia, aunque los jugadores no lo sabían por entonces. Te topas con él en *Super Mario Land 2* como un antagonista que sustituye sin esfuerzo a Bowser. Luego empezó a salir en otros juegos y acabó siendo el personaje principal de *Super Mario Land 3*. Y eso no es todo: reinventó de arriba a abajo el subgénero de los minijuegos dementes con la serie *WarioWare*, mientras seguía acosando a Mario en numerosas aventuras, tanto las de épica plataformera como en muchos otros géneros. Qué tío.

"A finales de 1996, unos cuantos de nosotros habíamos comprado *Mario 64* de importación para nuestras N64 y nos habíamos desafiado unos a otros a ver quién acababa antes el juego. Acabé haciéndolo en tres semanas. Aún así, lo jugué en sesiones de pocas horas y a primera hora de la mañana. Una noche, con las luces apagadas, estaba 'en la zona', nadando con Mario por una caverna submarina y se quedó sin oxigeno. Tenía una animación de agonía muy explícita, escupiendo y atragantándose, y finalmente flotando sin vida hasta la superficie mientras la cámara se alejaba. Me dejó tan impactado y triste que casi lloré. Estaba muy conectado con él y su misión. Fue un momento muy emocional. Me recordó que aunque los gráficos son caricaturescos y estilizados, como Blancanieves o Woody de *Toy Story*, es posible crear personajes de ficción con los que conectemos de verdad, y aunque ya había experimentado cosas similares con personajes de películas de animación, era la primera vez que me pasaba en un videojuego."

ANDREW OLIVER, BLITZ GAMES

¡IT'S A ME! ¡MARIO!

VISTO EN: Super Mario 64

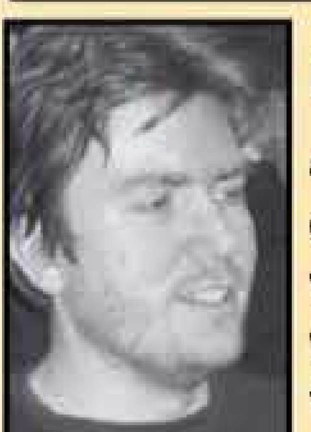
18

Es fácil olvidar hasta qué punto impactó Mario cuando apareció en el sistema de 64 bits de Nintendo. Después de 11 años de aventuras en 2D con el encantador fontanero, aquí se mostraba en tres dimensiones... y era una belleza. Solo ver cómo Mario seguía tu cursor con los ojos era entretenimiento suficiente durante la carga, pero la auténtica magia llegaba cuando descubrías que podías usar el guante para girar al propio Mario, poniéndolo en todo tipo de hilarantes posturas. El primero de muchos momentos inolvidables de *Super Mario 64*, uno de los grandes plataformas de la historia.

"La primera vez que jugué a *Mario 64* tuve la sensación de que era algo revolucionario. Nintendo hizo perfectamente el salto a las 3D. El control era sensacional, era divertido simplemente correr y saltar. El juego perfecto para lanzar con N64: tenía un aspecto, mecánica y sonido extraordinarios."

JOHN PEGG, RARE





“Es una pregunta interesante: ha habido tantos grandes momentos en los juegos de Mario que escoger uno puede ser arbitrario e injusto para los otros. Para mí, el auténtico punto álgido fueron los primeros momentos de jugar a *Super Mario 64*. Entrar en las tres dimensiones, disfrutar de los intuitivos controles. Correr por fuera del castillo, verlo todo en 3D por primera vez, probar distintos tipos de saltos, cómo los pájaros volaban fuera de los árboles cuando subías por ellos. Darte cuenta de que habían hecho tantas cosas bien en aquella, su primera incursión en las 3D, que iba a ser una gozada de jugar. No se me ocurre ningún otro momento como aquel.” STEVE ELLIS, RARE

“La parte con nieve en *Super Mario 64*. Hay pingüinos. Y la atmósfera general de ese área es soberbia. Como guinda, la sección de carreras en el hielo, un descanso muy divertido de la mecánica habitual de saltos y plataformas.” STEVE WETHERILL, ODIN SOFTWARE

MISSION MARIO

VISTO EN: Super Mario 64

19

Super Mario 64 lo cambió todo. No solo definió el género de las plataformas en años venideros, sino que renovó una fórmula que ya tenía once años. Era tan mágico como saltar al interior de una pintura y descubrir todo un mundo nuevo y excitante dentro de él, pero fueron las misiones de *Super Mario 64* las que causaron un impacto similar, dando estructura al juego y un sentido del que carecían los títulos anteriores de la serie. Las mecánicas básicas seguían ahí, pero ahora corrías carreras contra pingüinos, te disparaban hacia el cielo y reunías a muñecos de nieve con sus cabezas perdidas. En definitiva: te divertías como nunca.

> El shock de saltar a un cuadro y que se transformen en nuevas áreas según las atraviesas. **BRIAN HEAPS**

EL RABO DE BOWSER

VISTO EN: Super Mario 64



Hay pocos momentos en *Super Mario 64* (o en cualquier juego de Mario) tan satisfactorios como tu primer encuentro con Bowser. Aunque siempre era un obstáculo desafiante en otros juegos, nunca fue tan amenazante como en *Super Mario 64*. Estar renderizado en 3D no solo lo hace amenazador, sino que también da una idea de hasta qué punto es enorme el rey de los Koopas. Un detalle muy cuidado es que la cámara tiembla con cada gigantesco paso de Bowser.

Aún así, cuanto más grandes son, desde más alto caen. Y Bowser cae desde muy alto, de hecho. Al principio parece muy poderoso debido a su respetable tamaño y las llamaradas que escupe a discreción, pero tu encarnación 3D de Mario es ágil, y pronto eres capaz de esquivar a la bestia y ponerte a su espalda.

Desde ahí puedes agarrar la cola de Bowser y comenzar a voltearlo cada vez más rápido, hasta que se convierte en un torbellino de color verde y amarillo. "Hasta luego, querido Bowser," grita Mario cuando lanza al villano hacia los abismos que rodean el escenario. Cuatro trompazos y el Rey Koopa es vencido, dejando tras de sí una llave para que Mario continúe su aventura.





> *Mario 64*. Para mí fue el primer juego de Mario que me introdujo en la vida de Mario, quizás porque fue la primera vez que el jugador tenía la sensación de que había un 'mundo de Mario' dentro de esa máquina.
>
> Cuando salió *Mario 64* creo que había un montón de juegos 'oscuros', cada vez más populares, que usaban las 3D para crear shooters. Pero *Mario 64* era un cambio refrescante , y nos enseñó que no todos los juegos tenían que ser *Doom* para estar bien. Era un juego estupendo e inspiró a muchos otros, incluyéndome a mí mismo. Creo que el estilo de *Mario 64* me inspiró a mí y a muchos artistas de Rare en juegos como *Banjo-Kazooie* o *Diddy Kong Racing*. ¡Es fácil ver a qué andábamos jugando por entonces! **KEVIN BAYLISS, PLAYTONIC**

> Jugar a *Mario 64* por primera vez, deambulando por el castillo, experimentando la sensación de control con el stick analógico. ¿Hay alguien que no quedara impresionado con eso? **DEATH'S HEAD**



Jugué *Mario 64* en japonés y de importación, antes de que llegara a Europa. Mi momento más sorprendente lo viví viendo a alguien jugarlo en inglés seis meses después. Quedé horrorizado al ver lo detalladas que eran las descripciones para encontrar cada estrella. Había asumido que eran textos relacionados con el argumento. **DAVID BRABEN**

ECHADME LO MÁS GORDO QUE TENGÁIS

VISTO EN: Super Mario 64

21

Aunque Shigeru Miyamoto ya había jugado con los cambios de tamaño en *Super Mario Bros. 3*, tuvo mucho más impacto en una de las islas de *Super Mario 64*, que se podía abordar desde dos inicios. Uno arrancaba con Mario miniaturizado, siendo las plantas-piraña y los goombas mucho más letales. Otro daba la vuelta a la situación. Sin embargo, pese a la diferencia de tamaño, incluso en este último caso los pequeños monstruos atacaban a Mario con feroz tenacidad, lo que hacía mucho más satisfactorio el pequeño esfuerzo de pisotearlos sin correr el más mínimo peligro.

Odié *Mario* cuando salió por primera vez, solo conecté algo con *Mario 64*. Me encantó el juego, el aspecto, los controles... Se movía en 3D, Mario se inclinaba hacia los lados cuando corría, algo que *GTA IV* ha traído de vuelta y que ya estaba ahí presente en 2008. Era brillante, pero es realmente mi primer y último idilio con el mundo de Mario. **STEWART GILRAY, JUST ADD WATER**

DOMINAR EL ACUAC

VISTO EN: Super Mario Sunshine

22

Hay que decir que un juego como *Super Mario 64* era complicado de continuar. ¿Cómo estar a la altura de uno de los mejores juegos de todos los tiempos? Si eres Nintendo, llevas el juego en una nueva dirección usando un gadget versátil. Sea limpiando las paredes de graffitti en Isla Delfino o eliminando la placa de los dientes de una anguila malhumorada, Mario pasa buena parte del juego usando el ACUAC.

Este invento propulsado con agua sirve a Mario, inicialmente, de arma eco-friendly, pero según vas avanzando, puedes planear sobre el agua, propulsarte por el cielo y moverte a velocidades que harían palidecer de envidia a cierto erizo azul. Todas esas habilidades permiten a Mario desplazarse con una velocidad y estilo por Isla Delfino como nunca se había visto antes.

"*Super Mario Sunshine* fue el primer juego de la serie que quise explorar a fondo. Tenía el esplendor tridimensional de *Mario 64* sumado a las peculiaridades de diseño de *Super Mario World*. Siempre que me ponía a controlar a Mario se me premiaba, teniendo que memorizar las mejores rutas por los mapas, empleándome a fondo para conseguir todas las monedas o acceder a un área secreta. Todavía recuerdo dónde encontré mi última moneda azul: fue un momento de indudable triunfo. Cuando descubrí que Yoshi también estaba allí, me enamoré de inmediato. Aunque *Super Mario Galaxy* nos mostró ampliamente que Nintendo puede concebir ideas estrafalarias pero divertidas, fue *Super Mario Sunshine* donde demostró que no tiene rival creando mundos impecablemente producidos y diseñados que cobran vida en las manos del jugador." PAUL DAVIES, JOURNALIST



PLANEADOR

■ Con dos chorros de agua, Mario puede sostenerse en el aire durante unos segundos. Así no solo puede saltar grandes espacios, sino también limpiar por arriba.



LANZACHORROS

■ Un versátil complemento para limpiar graffitti, disparar a enemigos, apagar fuegos y cumplir con otras muchas tareas que requieren escupir agua a cosas.



TURBOREACTOR

■ Si alguna vez has visto a alguien usar un extintor para propulsarse, ya sabes de qué va esto: Mario usa un chorro para moverse a grandes velocidades.



PROPULSOR

■ Si necesitas acceder a zonas elevadas y las pequeñas patucas de Mario no le impulsan lo suficiente, un chorro a alta presión lo mandará a la estratosfera.



Mi momento de *Mario Sunshine* viene cuando Mario Oscuro aparece y estropea tu ACUAC cuando estás a punto de entrar en un nivel. Pasé muchísimo tiempo intentando superar ese nivel secreto que está situado en un vacío en algún lugar entre *Mario 64* y *Sunshine*. Cuando al final vencí, las palmas de mis manos estaban sudorosas, mi corazón iba a mil y el mando de mi GameCube nunca volvió a ser el mismo... DREW SLEEP, EDITOR DE PRODUCCIÓN, RETRO GAMER

¡MEGA CHAMPIÑÓN!

VISTO EN: New Super Mario Bros.

23

Déjate de sutilidades: cuando Mario se come una de estas setas, adquiere tal tamaño que solo puede hacer una cosa. Por si no lo has adivinado: demolerlo todo. Las estrellas de invencibilidad son estupendas, pero solo sirven para quitarte de enmedio a los enemigos. Mega Mario puede arrasar con todo lo que tiene por delante, de enemigos a objetos, como tuberías y bloques.

Por supuesto, ser Mega Mario no solo es una fantasía de poder, también incluye detalles muy interesantes. Por ejemplo, si llegas al final de un nivel como Mega Mario, puedes llevarte por delante el mástil, y Mario lo mirará con una expresión muy curiosa. Mejor aún: vidas extra por arrollar objetos.



Mi primer encuentro doméstico con *Mario* fue en *Donkey Kong* para Dragon 32, que fue el primer juego que vi en esa máquina, en dos colores y en resolución de 320x200, que por entonces era alta definición. Aparte de la falta de color era como el original, lo que posiblemente me convenció de que el Dragon 32 podía ser nuestra segunda plataforma para programar después del ZX Spectrum. Mis ports para Dragon 32 de los primeros tres juegos de Steve Turner se hicieron con ese modo gráfico.

Así que podríamos decir que el mismísimo Mario fue el que me puso a programar, todo ello sin que hubiéramos sido debidamente presentados.

ANDREW BRAYBROOK, GRAFTGOLD



OOPS... POR ENCIMA TUYO

VISTO EN: Super Mario Galaxy

24

Después de conquistar el género de las plataformas 3D a la primera y un poco sin querer con *Super Mario 64*, Nintendo se veía en continuos problemas para superarse a sí misma. Los miedos iniciales de que *Galaxy* cayera en el síndrome de los controles tontorrones de Wii se disiparon cuando el juego llegó con uno de los controles más precisos y originales de la consola. Las mecánicas de salto son tan integrales para la experiencia de *Mario* que re-aprenderlas para hacerlas funcionar en un espacio 3D donde cada planetoide tiene su propia gravedad es una idea que cautivó hasta a los más encallecidos fans del género.

"Haz retroceder el reloj hasta 2010 y estaré totalmente enganchado a *Super Mario Galaxy*, pero esta vez observando patidifuso cómo mi hijo pequeño, de algún modo, consigue dominar el Wiimote y el Nunchuk para resolver rapidísimamente los puzles, pero como es demasiado joven para leer los menús y mensajes de pantalla, lo hago yo en voz alta. ¡Auténtica compenetración padre-hijo! Jugó meses y meses, y aún lo hace de vez en cuando." ARCHER MACLEAN, AWESOME STUDIOS


MULTILOCURA

VISTO EN: New Super Mario Bros. Wii

25

Aunque juegos previos de *Mario* habían tonteado con veleidades multijugador, no fue hasta 2009 que Nintendo perfeccionó la fórmula, permitiendo a cuatro amigos colaborar para superar niveles inteligentemente diseñados. A pesar del juego esencialmente cooperativo aún hay posibilidad de conflicto, ya que los personajes no pueden compartir espacio de otros, lo que hace que más de una vez un jugador empujará a otro accidentalmente hacia una muerte segura. ¿Hemos dicho "accidentalmente"? Perdón, queríamos decir "a propósito". La inclusión de jugadores adicionales deja en evidencia el hecho de que juegos posteriores de *Mario* no parecen estar diseñados en torno a ellos, pero si alguna vez has perseguido a otro jugador por toda la pantalla para empujarlo por un boquete posiblemente no te importe demasiado.

"En la Galaxia Ovoestrella de *Super Mario Galaxy* hay un planeta con un cristal exterior. La genialidad del diseño se hizo obvia cuando después de entrar me encontré un desafío 2D en forma de nivel rotatorio con triquiñuelas gravitatorias. Hasta entonces pensaba que ese era otro gran juego 3D de *Mario*. Desde ahí me di cuenta de que era sencillamente revolucionario." NICK THORPE, REDACTOR, RETRO GAMER



¡Todos son maravillosos! Me gustan todos. Pero el primero es siempre el más importante. Lo jugué cuando aún estaba en el paro, antes de empezar a trabajar. Jugando al primer *Mario* pensé por primera vez 'Oh, hay una industria del videojuego. Esto es algo a lo que podría dedicarme siendo creativo como soy, y concebir obras artísticas.' *Super Mario Bros.* es mi favorito porque es el que me empujó a esta industria. De otro modo, posiblemente, no habría acabado trabajando aquí. **KEIJI INAFUNE, CAPCOM**

¿PARA QUÉ BOWSER?

VISTO EN: Super Mario Galaxy 2

26

Aunque aparentemente usaba muchos de los recursos del original y no trajinaba demasiado con una fórmula casi perfecta, *Galaxy 2* encontraba formas de innovar e impresionar, hasta el punto de que muchos lo consideran el mejor de los dos juegos. Claramente opta por el espectáculo, sabiendo que no iba a poder retomar la sensación de frescura que habían experimentado los jugadores de la primera entrega, y ese espectáculo llega en la forma de increíbles luchas contra jefes finales. El combate contra Dragoloso, por ejemplo, es una maravilla, con el monstruo zampándose progresivamente el planeta sobre el que se está jugando.

LAS EDADES DE MARIO

- SUPER MARIO BROS.
- SUPER MARIO BROS. 2
- SUPER MARIO BROS. 3
- SUPER MARIO LAND
- SUPER MARIO WORLD
- SUPER MARIO LAND 2
- SUPER MARIO 64
- SUPER MARIO SUNSHINE
- NEW SUPER MARIO BROS.
- SUPER MARIO GALAXY
- NEW SUPER MARIO BROS. Wii
- SUPER MARIO GALAXY 2
- SUPER MARIO 3D LAND
- NEW SUPER MARIO BROS. 2
- NEW SUPER MARIO BROS. U
- SUPER MARIO 3D WORLD
- SUPER MARIO MAKER



UNA NUEVA PERSPECTIVA

VISTO EN: Super Mario 3D Land

27

Habiendo dominado milagrosamente el arte del diseño de niveles 3D desde su primera incursión en el género, Nintendo no nos tenía preocupados en ese sentido. Pero sí nos peocupaba el primario gimmick de las 3D, sobre todo al acordarnos de la cantidad de basura que salió en los primeros tiempos de la DS, aprovechando su capacidad táctil de forma muy rudimentaria. Hoy día, *3D Land* es el único juego que utiliza las 3D a nivel mecánico, con habitaciones que funcionan como puzles con trucos de perspectiva 3D. Además, las 3D daban profundidad gráfica y espectacularidad a los niveles, como en este vertiginoso salto.

"Mi momento favorito, francamente, es toda la diversión que en su día obtuve jugando a la recreativa de *Donkey Kong*, y cómo entre todos ayudamos a que el fontanero venciera al simio y se convirtiera en una estrella, incluso de una franquicia ajena. Mi segundo momento favorito se da cada vez que oigo un efecto de sonido y sé que se originó en un *Mario*. ¡*Mario* forever!" TRIP HAWKINS, EA

LOCO ATRACÓN DE MONEDAS

VISTO EN: New Super Mario Bros. U

28

Los juegos de Mario siempre han favorecido el juego cuidadoso en oposición a los de Sonic, frenéticos y alojados, pero un nuevo modo en esta entrega de Wii U acorta las distancias entre los dos eternos rivales. Las partidas Turbo parecen el resultado de Mario dándose cuenta de que efectivamente quizás sea divertido ir a toda velocidad, en niveles con autoscroll y en las que hay que llenarse de oro los bolsillos. Parece casi un juego de running infinito para móviles, pero con el acabado y los valores de producción que cabe esperar de Nintendo, demostrando que la compañía no está tan distante de las nuevas tendencias como muchos críticos dicen.



TANTAS MONEDAS… TAN POCO TIEMPO…

VISTO EN: New Super Mario Bros. 2

29

El hecho de que en los juegos clásicos de la serie pudieras avanzar por los niveles casi sin recoger monedas dice mucho acerca de la falta de interés de la mascota de Nintendo en el vil metal. Pero las cosas cambian radicalmente en *New Super Mario Bros. 2*, donde Mario contempla las monedas bajo un prisma distinto. Aquí, toda la gracia del juego está en coger niveles clásicos y llenarlos de monedas: la misión es coger todas las que se pueda. Hay algo hipnótico en ver esos niveles que ya conocemos de antes plagados de brillitos amarillos, algo que se vuelve aún más atractivo cuando la partida se ejecuta junto a un segundo jugador.

Y así, esta nueva mecánica introduce un elemento competitivo a la serie que no solo es increíblemente divertido, sino que ayudó a disimular el hecho de que esta nueva secuela para la 3DS de Nintendo no era tan impresionante como el excelente plataformas portátil que le precedía. La novedad de recoger monedas sin parar, por desgracia, no tiene demasiado recorrido, pero la excitación inicial de ver tanto dinero por todas partes es un agradecido cambio de ritmo y estilo y, desde luego, uno de los puntos positivos más destacados de esta secuela.

AMABLES FANTASMAS

VISTO EN: Super Mario 3D World

30

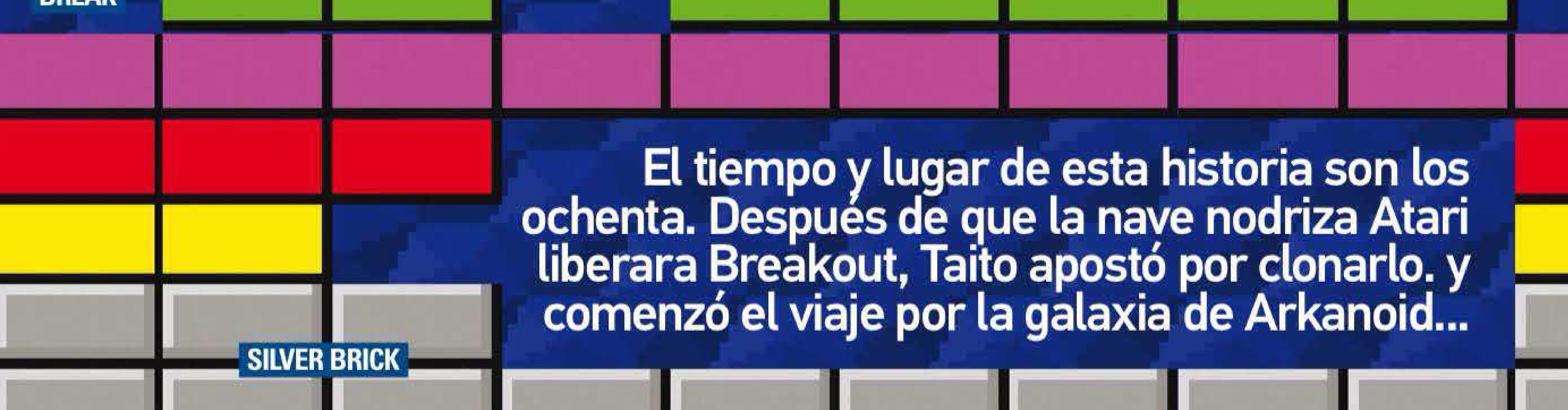
Según los juegos se hacen más complejos, sus secretos se vuelven más y más difíciles de encontrar. Pero en este modo fantasmal de rejugar los niveles, Wii U encontró un indudable punto fuerte. Según exploras (otra vez) los mundos, puedes ver los fantasmas de otros jugadores. Algunos te llevarán a zonas escondidas, otros a atajos que te ayudarán a ahorrar valiosos segundos y, aún más básico, da pie a un curiosamente adictivo multijugador asíncrono, en el que compites con otros jugadores que puede que en ese momento ni siquiera estén online.

“Siempre he disfrutado con los juegos de *Mario*, pero es el último el que se ha convertido en mi favorito. Mi familia adora los gatos, y el traje de gato de *Super Mario 3D World* es lo que ha hecho que tanto mis hijos como mi mujer participen en el multijugador. Al principio el disfraz es como un guiño sin más, pero pronto descubres hasta qué punto es versátil. Te obliga a explorar el mundo escalando por las paredes de formas que antes no podrías ni plantearte, abriendo niveles que son aparentemente lineales de forma muy inteligente y demostrando hasta qué punto siguen estando cuidados los diseños de Nintendo. Caótico pero muy divertido.”

DARRAN JONES, EDITOR, RETRO GAMER

¿AHORA QUE?

Como *Super Mario Maker* ha llegado hace no mucho a las consolas, no sería justo buscar un momento destacable, sobre todo porque parece que aún tiene mucho que dar de sí. Especialmente porque gracias al online, hay diseñadores amateur que están ya dando lo mejor de sí con él. Esperaremos y disfrutaremos.



El tiempo y lugar de esta historia son los ochenta. Después de que la nave nodriza Atari liberara Breakout, Taito apostó por clonarlo. y comenzó el viaje por la galaxia de Arkanoid...





Taito fue uno de los grandes desarrolladores de recreativas de los ochenta, facturando éxito tras éxito después del bombazo *Space Invaders* por el que se recuerda a la compañía. Sus franquicias más populares también llegaron al mercado doméstico, y pocas empresas podían igualar la impresionante sartenada de éxitos que generaba Taito. La compañía avanzaba en busca del dominio del mercado arcade reciclando ideas que habían sido éxitos en juegos anteriores. *Operation Wolf* era básicamente un tiro al pato con argumento de rescate de prisioneros de guerra. *Chase HQ* era un juego de conducción contrarreloj con un giro hacia la ambientación policiaca.

Y luego estaba *Arkanoid*. Lanzado en 1986,



BOLA DE ENERGÍA

Arkanoid era un plagio del seminal juego de Atari *Breakout* , hasta tal punto que más de uno podría pensar que *Breakout* tenía que ser un juego de Taito, teniendo en cuento el morro que le echaron. Posiblemente pensaron que en diez años el juego del bate y la bola ya había pasado al dominio público. El juego es, quizás, el primer remake por la jeta del medio, aunque *Arkanoid* se preocupa de actualizar unos cuantos elementos de *Breakout*.

Para empezar el juego tiene una especie de argumento, que involucra a un relajado ente alienígena llamado Doh, que destruye la nave Arkanoid y lanza a la navecilla de salvamento Vaus a una dimensión infernal llena de ladrillos de colores. El guión es una auténtica chorrada, pero

CÁPSULA CATCH

LADRILLO NORMAL

CÁPSULA EXPAND

DOH

CÁPSULA LASER

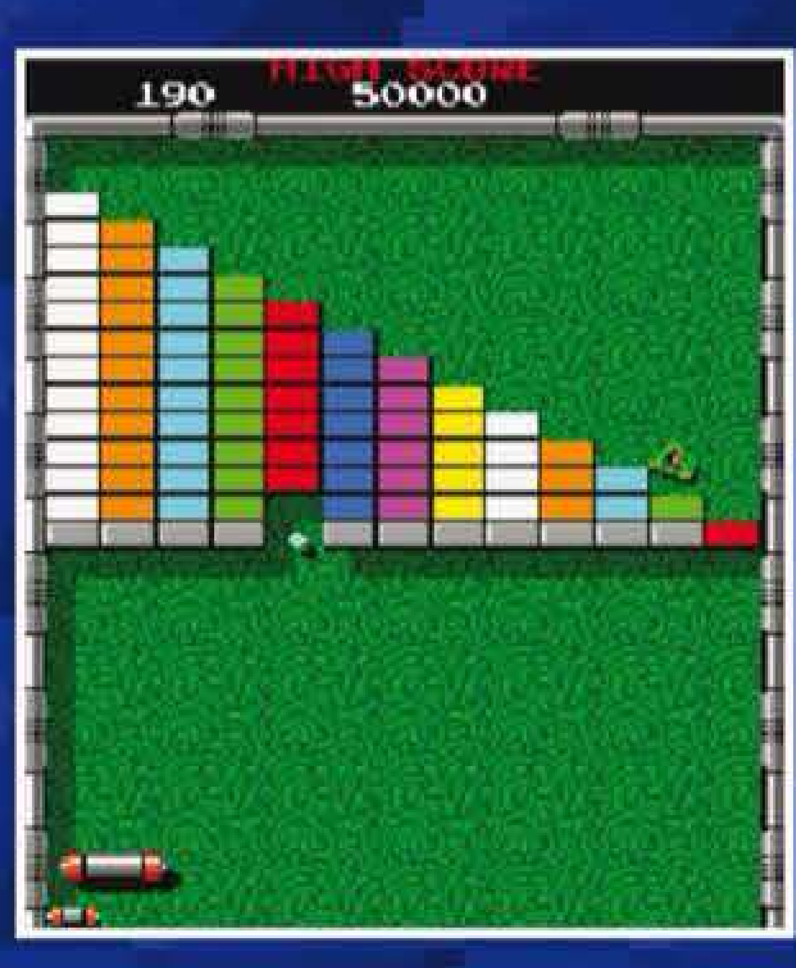
OPOPOS

GOLD BRICK

daba al jugador un propósito: no se trataba solo de vaciar pantallas de ladrillos, sino de abrirse paso por las defensas de Doh y acabar abatiéndolo. En la pantalla 33, el cabezón acabaría apareciendo para dar paso a una conclusión de la historia. En esta última pantalla no se permitía continuar partida, aunque tuvieras créditos disponibles.

Además del renovado argumento, el juego incluía una buena cantidad de mejoras en la mecánica. Llegaron los ladrillos de metal (de plata, que requieren dos golpes para desaparecer, y de oro, que son indestructibles, y a menudo forman pasillos por los que hay que introducir la bola). También complican las cosas los minions de Doh, que aparecen desde la zona superior de la pantalla y van descendiendo hacia el jugador. No suponen una amenaza directa para la Vaus, pero pueden desviar la bola si chocan con ella.

Para compensar, tenemos cápsulas de power-ups que caen desde ladrillos al azar. Hay siete en total, todas marcadas con su correspondiente inicial, y en general sirven para facilitar la aventura dando ventajas a la Vaus (haciéndola más grande o convirtiéndola en una nave con láser cuyos disparos hacen desaparecer los ladrillos, por ejemplo) o alterando el comportamiento de la bola (que puede frenarse o dividirse en tres). La menos habitual era la P, que daba una vida extra, y la B, que abría un portal directo al siguiente nivel. En algunos de los niveles más difíciles puedes acabar rezando ▶



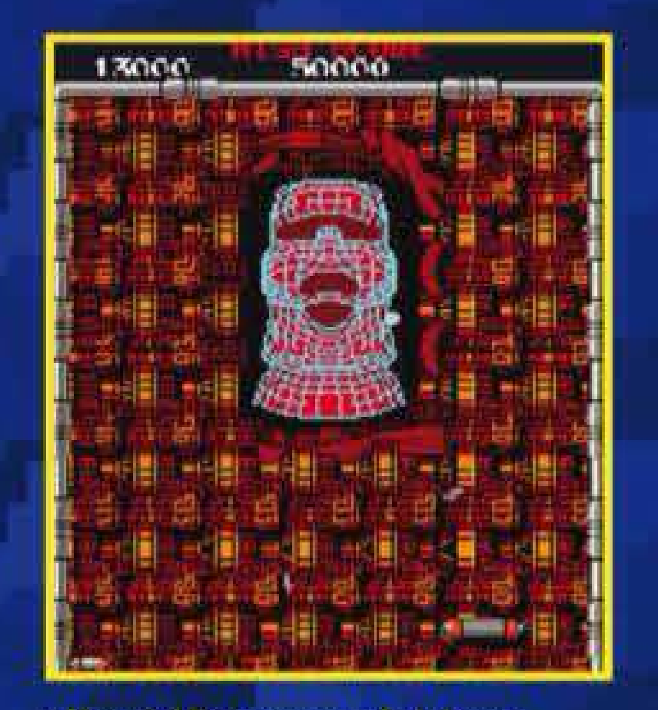
» [Arcade] La bola se acelera cuando golpea la parte superior de la pantalla, así que lo más inteligente aquí es golpear los ladrillos de la izquierda que abrir el hueco.





para que aparezca de una vez la dichosa B.

Arkanoid fue lanzado en un mueble tradicional, y después llegó una versión en mesa de cocktail. Como es fácil imaginar, el hardware era bastante modesto: una CPU Z80 corriendo a 6 MHz y con un chip de sonido AY. Es decir: las versiones domésticas eran asequibles y salió para un total de 16 sistemas. En Europa, Ocean se encargó de la licencia, y publicó el juego en su sello Imagine, mientras que la propia Taito se responsabilizó del tema en otras regiones. Las versiones domésticas consiguieron captar, en general, la estética del juego, pero se perdió uno de los grandes atractivos de la máquina: el control con mando rotatorio. Este joystick que giraba daba una considerable precisión al juego, ya que permitía controlar la velocidad de la VAUS. Los teclados y joysticks no estaban mal, pero los mandos digitales no podían imitar la precisión de lo analógico. Por suerte, muchas versiones ofrecieron la posibilidad de control con ratón, que iba muy bien, mientras que los ports de Commodore 64, Atari 8-bit y NES podían ser controlados con paddles (de hecho, la versión de NES incluía un controlador 'Vaus' que tenía un pequeño joystick giratorio).



» [Arcade] Para vencer a Doh tienes que hacerle teabagging varias veces.



» [Arcade] *Revenge Of Doh* presenta a un mini-boss que se encontraría más cómodo en la serie *Darius* de Taito.

Taito America era famosa por juguetear con las versiones domésticas de sus éxitos, y para *Arkanoid* le insufló energía a la historia con mucho más argumento. Con la ayuda de un comic, descubrimos que la Arkanoid transporta a los últimos supervivientes de la Tierra cuando nuestro planeta es atacado por Doh. Así que no se trata de mera supervivencia: la raza humana al completo está en juego.



» [NES] ¡Helado! ¡Helado! Una de las tres fases de bonus de la versión de NES de *Arkanoid*.

No hubo tanto drama en el siguiente juego de la serie. *Tournament Arkanoid* era esencialmente una versión actualizada con más niveles. Creado para el mercado USA y distribuido por Romstar en 1987, *Tournament Arkanoid* fue diseñado para dar un empuje a las ganancias del juego original antes de la llegada de la auténtica secuela, que se lanzó ese mismo año. Con el subtítulo *Revenge Of Doh*, la secuela subió el número de pantallas a 64, aunque hay que jugarlo dos veces para verlas todas, ya que pertenecen a dos caminos distintos hacia el final. Vuelven todos los power-ups, acompañados de algunos nuevos, como una megabola que no se detiene ante nada. El nivel de dificultad se ajustó en algún punto entre el original y *Tournament Arkanoid*, y estamos ante una secuela muy digna con suficientes novedades para atraer a los jugadores de vuelta a la franquicia.

"El último final es a vida o muerte: no se permite continuar partida"

MACHACALADRILLOS

Los cinco niveles más duros y cómo superarlos.



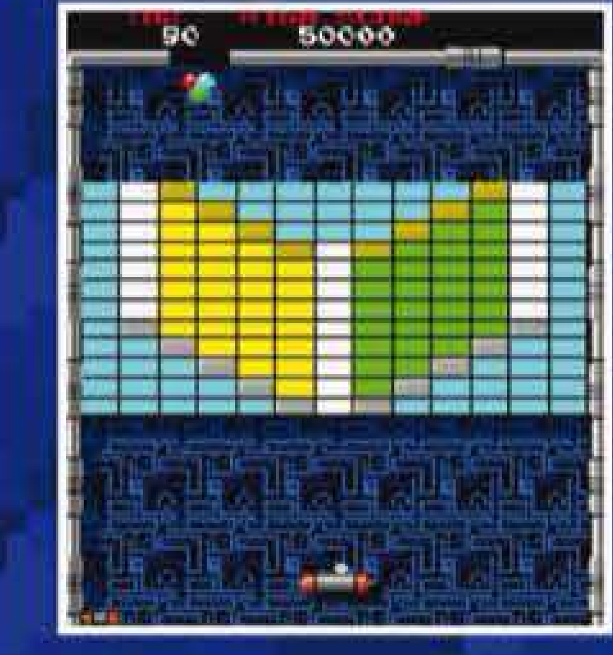
NIVEL 05

POR QUÉ ES DURO: ¡Oh, mira, un Space Invader! Sería mono si no estuviera hecho de irritantes ladrillos de plata, lo que le hará aguantar mucho más tiempo que sus ancestros en pantalla.
CÓMO PASARLO: Ten paciencia y reza para que de uno de esos ladrillos te caiga un láser que acelere un poco las cosas.



NIVEL 10

POR QUÉ ES DURO: Tienes que conseguir colar la bola en el huequecillo de la izquierda. Lo complicado: la bola siempre sale hacia la derecha.
CÓMO PASARLO: No hay un truco claro, pero ten claro que una vez dentro la bola hará el resto, especialmente si consigues la bola triple.



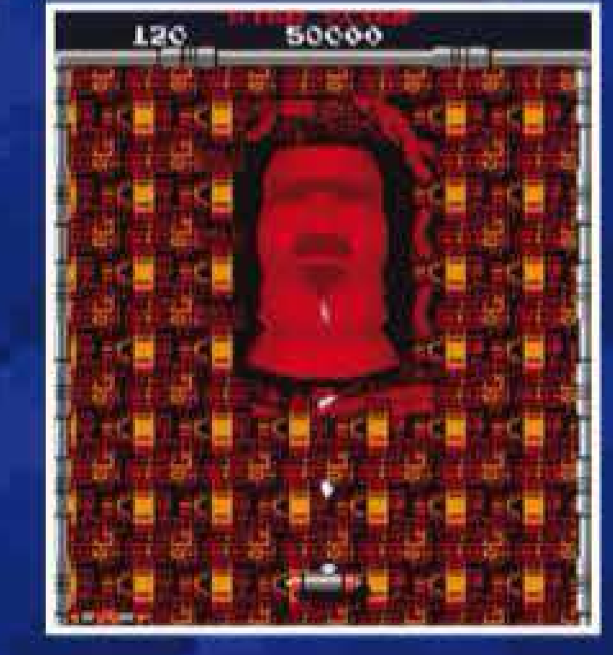
NIVEL 15

POR QUÉ ES DURO: Con un total de 156 ladrillos, incluyendo 8 de oro, este es el nivel más denso y poblado del juego. Los ladrillos dorados añaden una capa extra de irritación.
CÓMO PASARLO: Empieza desde el principio y acaba por el final. Un láser es útil, pero los dorados seguirán fastidiando.



NIVEL 26

POR QUÉ ES DURO: Este nivel es engañosamente difícil, ya que tu bola chocará una y otra vez con los ladrillos dorados. El accesible techo garantiza velocidades de infarto rápidamente.
CÓMO PASARLO: Escoge cuidadosamente la posición inicial del bate para evitar el techo en lo posible.



NIVEL 33

POR QUÉ ES DURO: Es la batalla final, por supuesto. Tienes que alanzar a Doh 16 veces sin que sus proyectiles te alcancen a ti. Las continuaciones están prohibidas, así que no puedes fastidiarla.
CÓMO PASARLO: No dejes de moverte. Busca ángulos abiertos y usa los laterales en tu favor.



» [SNES] Lanzado al mismo tiempo que *Arkanoid Returns*, *Doh It Again* para SNES era claramente superior.

Revenge Of Doh fue portado a una buena cantidad de sistemas domésticos, aunque no a tantos como el primero. Esto se debió, sin duda, a la saturación de juegos similares que había en el mercado, incluyendo *Batty*, *Krakout*, *Alleyway* y el brillantemente titulado *Arthur Noid* de Mr Chip. También había competición en los arcades, con títulos como *Gigas* o *Quester*. Taito no podía protestar, teniendo en cuenta que el punto de partida no era suyo. De hecho, Atari resucitaría *Breakout* para Jaguar en 1996.

Arkanoid no se retiró del todo, y en 1997 aparecieron dos secuelas: *Arkanoid Returns* en arcades (y después en PlayStation) y *Arkanoid: Doh It Again* en SNES. Ambos tenían decenas de niveles, power-ups adicionales y posibilidad de juego cooperativo. Una década después llegó una versión para DS y en 2009, ports para Wii, Xbox 360 e iOS. Habrá más, aunque Taito, por algún motivo, no incluyó el machacaladrillos en sus recopilatorios *Taito Memories* y *Taito Legends*. Así que si quieres revisitar *Arkanoid* lo mejor que puedes hacer es acudir a las versiones domésticas. O coger un bate de béisbol, una pelota y un montón de cajas de zapatos vacías. ★



» [Nintendo DS] Cameo de Bub en la decepcionante versión de DS. No es el *Arkanoid* que conocemos.

PETER JOHNSON

Este programador, grafista y músico participó en varios ports de Ocean.



Desarrollaste *Arkanoid* para BBC Micro y Atari ST. ¿Qué diferencias y similitudes hay entre los sistemas?

Primero lo convertí para Atari ST, entonces volví atrás y lo programé entero para BBC Micro. Me encantaba probar una nueva plataforma, por lo que escogí hacer la de ST primero. También creí que así obtendría mejores resultados, en vez de hacer primero una versión más limitada y luego mejorarla para ST. Ambas fueron escritas directamente en ensamblador. Llevaba escribiendo juegos de BBC Micro durante cuatro años, pero aún así era rarísimo volver al ensamblador 6502 después de escribir en el 68000 durante meses. Para el BBC programé rutinas solo para la bola y las sombras, lo que optimizó las siluetas muy rápido, en vez de programar una rutina expresamente para eso. No hay en realidad programación en común entre BBC Micro y Atari ST.

¿Qué te parece el juego original de Taito? ¿Tuviste acceso a la recreativa mientras programabas los ports?

Me gustaba mucho jugarlo, tenía un aspecto estupendo. Solo intentaba hacer conversiones de juegos que me gustaran y a los que pudiera hacer justicia. Ocean me proporcionó una maleta especial que incluía una interfaz JAMMA y una placa del arcade. También tenía un VHS de alguien de Ocean jugando el juego hasta el final, lo que venía fenomenal para copiar el formato de los niveles. Redibujé los gráficos y las animaciones por mí mismo para ambas plataformas.

Después hiciste la conversión de *Arkanoid: Revenge Of Doh* para ST. ¿Se consideró en algún momento un port de la secuela para BBC?

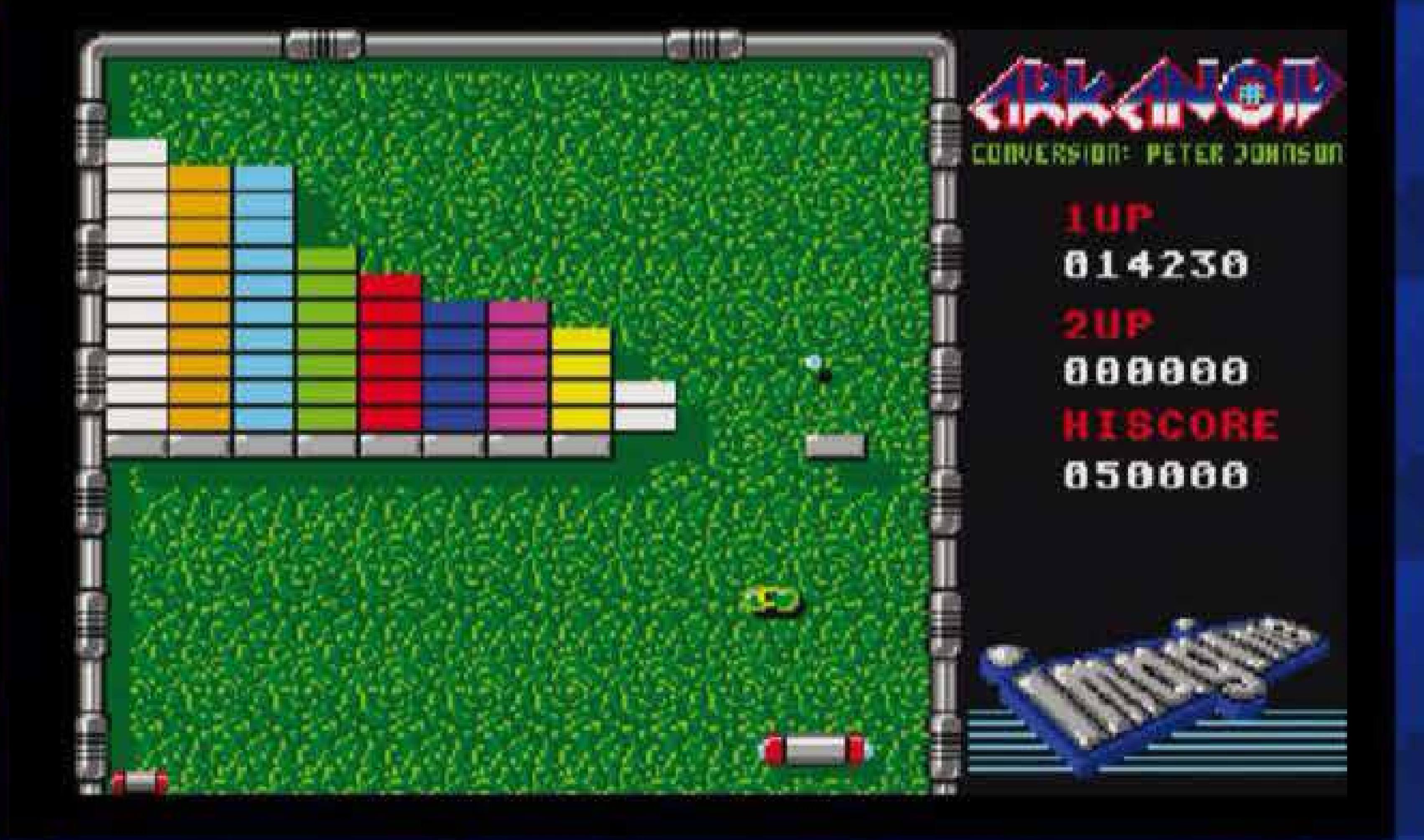
No, creo que para entonces el momento del BBC había pasado. Hice una conversión para Amiga de *Arkanoid II*, y me costó convencer a Ocean, ya que eran aún los primeros días del ordenador en Reino Unido.

¿Tienes buenos recuerdos de los juegos de *Arkanoid* o preferías trabajar con material propio?

Disfrutaba de ambos tipos de trabajo. Embutir un juego en un hardware menos potente plantea un montón de desafíos interesantes, y la diversión (y frustración ocasional) viene de resolver esos desafíos.

Eras una especie de autor total, ya que hacías tanto la programación de tus juegos como los gráficos y el sonido. ¿Era cosa de las circunstancias o preferías hacerlo así?

Supongo que lo hacía porque podía. Hay beneficios en ser capaz de crear todos los elementos de un juego a los que un equipo no alcanza. Pero por otro lado, siempre consideré que mi nivel era simplemente correcto en todos los campos, sin destacar en ninguno de ellos.





CONVERSIONES

¿Cuáles de las versiones domésticas fueron auténticos éxitos?

APPLE MAC

■ *Arkanoid* para el Mac monocromo original. A pesar de la carencia de color no se juega nada mal, e incluye algunas novedades, como un selector de dificultad. Una curiosidad: las cápsulas no se detienen al dividirse las bolas, así que es posible agarrar tres con el bate.

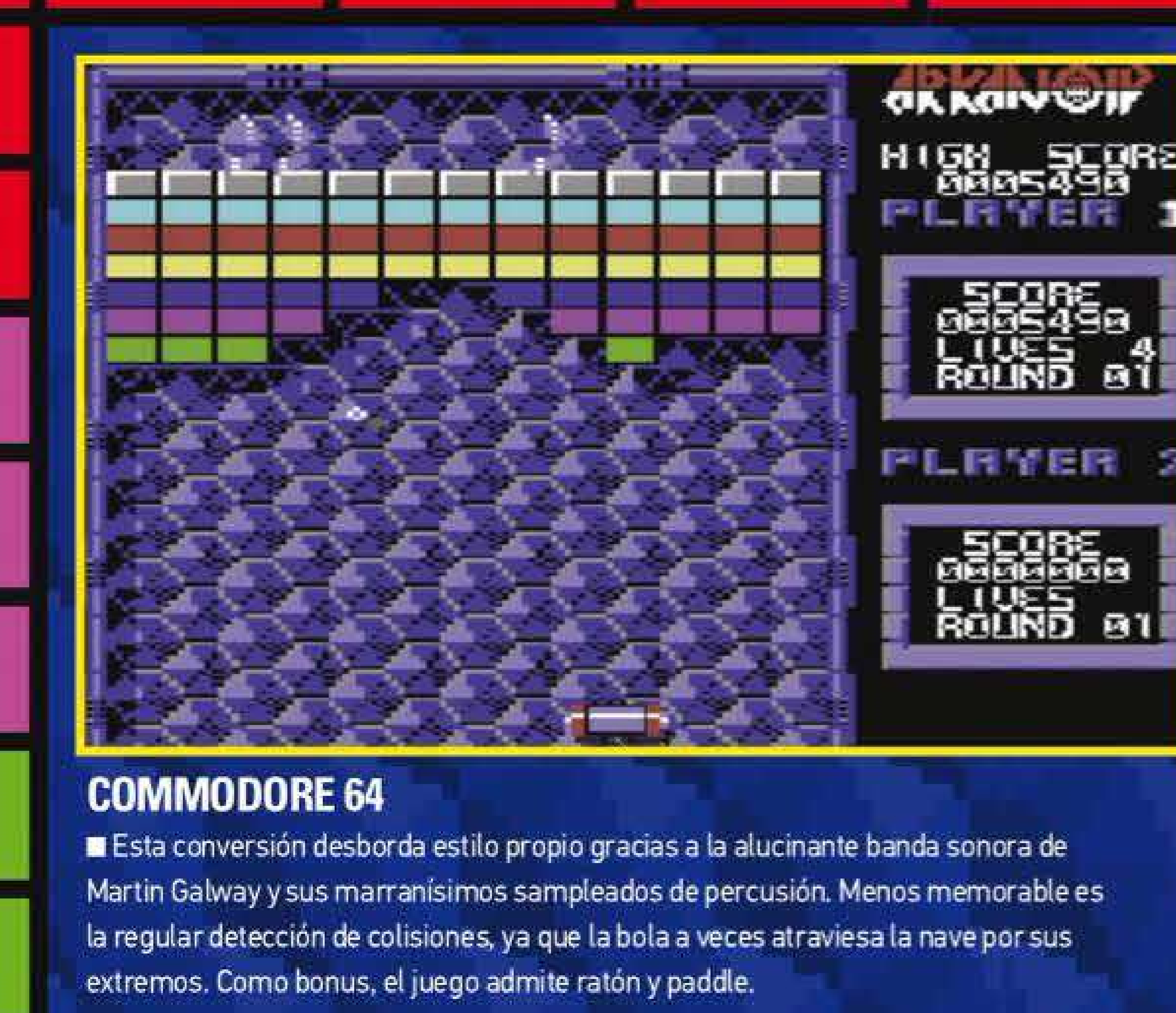


THOMSON

■ Ocean publicó este port para la línea Thomson MO/TO de ordenadores, muy populares en Francia. Posiblemente es la peor versión del juego, con una mecánica que se desarrolla a trompicones y extrañas elecciones gráficas. Lo peor: la pelota rebota en las cápsulas que caen, lo que está muy, muy mal.

BBC MICRO

■ El ordenador británico se sentía como en casa cuando se trataba de conversiones coloristas del mundo arcade, y *Arkanoid* no decepciona. Gráficos y sonido son estupendos, aunque el juego falla en la velocidad de la bola, que se vuelve loca muy pronto.



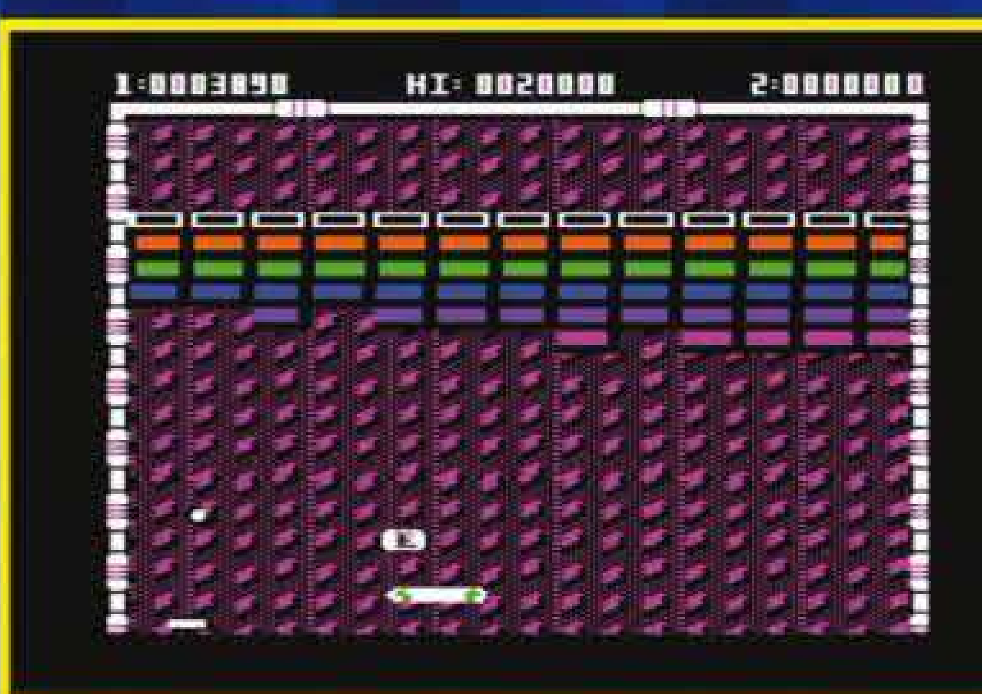
COMMODORE 64

■ Esta conversión desborda estilo propio gracias a la alucinante banda sonora de Martin Galway y sus marranísimos sampleados de percusión. Menos memorable es la regular detección de colisiones, ya que la bola a veces atraviesa la nave por sus extremos. Como bonus, el juego admite ratón y paddle.



ZX SPECTRUM

■ Una conversión sólida que se juega muy bien. Los gráficos son un poco rancios, pero son muy superiores a los del chirriante *Revenge Of Doh* de Spectrum. No hay sonido, pero el beeper hace un trabajo bastante decente replicando los efectos originales.



APPLE II

■ La vetusta máquina de Apple tenía una versión de *Breakout* corriendo por sus circuitos, así que una versión de *Arkanoid* estaba cantada. Que tampoco está mal: de hecho, está lejos de ser el peor port. El colorido está obviamente muy apagado, pero los movimientos son suaves y la mecánica es muy decente.

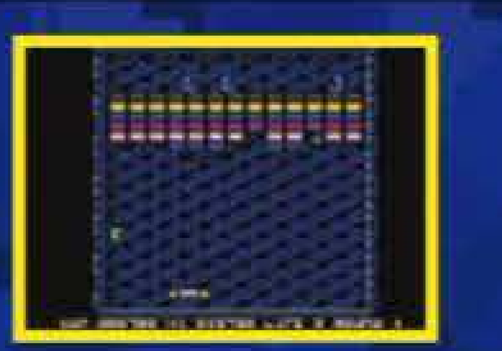


AMSTRAD CPC

■ La presentación del *Arkanoid* es muy buena, con el texto de presentación adentrándose en un campo de estrellas. Replica la recreativa con un panel de puntuaciones y con estas en lo alto de la pantalla, en vez de en un lado. En general es una buena versión, aunque los enemigos harían bien en dejar de consumir bebidas energéticas antes de aparecer.

ATARI 8-BIT

■ *Super Breakout* fue un hito en la consola, así que *Arkanoid* tenía mucho que demostrar... y lo hizo. Los colores están algo apagados, pero la conversión es impecable. Y además permite el uso de los paddles.







AMIGA

■ Desarrollada para la máquina, fue uno de los primeros juegos de Amiga que hizo justicia a una recreativa. Respira autenticidad en todas sus áreas e incluye alguna opción extra, como permitir al jugador seleccionar la velocidad de la bola y el nivel de inicio. La mejor versión doméstica.



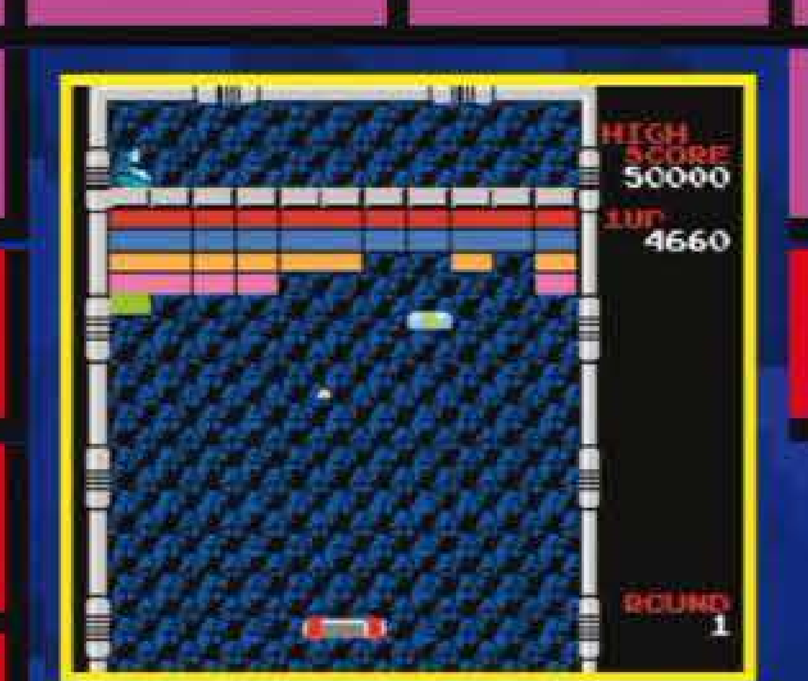
MSX

■ Similar a la versión de NES, aunque carece de los niveles de bonus y el controlador dedicado (eso sí, se lanzó uno para la versión de MSX-2 de *Revenge Of Doh*). Gráficos, sonido y mecánica no difieren demasiado del original, así que es difícil encontrarle pegas notorias.

APPLE IIGS

■ La mejor versión con diferencia para una máquina Apple, y un rival fuerte para los lanzamientos de Amiga y ST. Es muy similar a la recreativa y su único problema es la velocidad de la bola, que no se acelera... ¡ya arranca acelerada! Un detalle que complica la tarea de avanzar en el juego.





NES

■ El único port para consola de *Arkanoid* es la mejor versión disponible de 8 bits. No solo se juega perfectamente, sino que incluye niveles extra antes del combate final y una característica (o bug) que hace que los power-ups funcionen en paralelo. Incluye controlador dedicado.

PC-DOS

■ El *Arkanoid* de PC tiene un aspecto horrible... y eso la versión de EGA. El juego se desarrolla con un continuo y desolador fondo negro, lo que podría hacer pensar al jugador que está ante un plagio freeware cutre. Eso sí, el juego discurre perfectamente similar al original, y eso es lo que cuenta.



NEC PC-88

■ Los japoneses recibieron esta conversión de calidad de *Arkanoid* que sufre, eso sí, de un efecto gráfico muy molesto que se acentúa si emulas la máquina original. También hubo versión para los PC-98.



TANDY COCO

■ Este lanzamiento en cartucho para la Color Computer contiene dos versiones del juego. Si lo cargas en un CoCo 1 o 2 jugarás a una básica versión de cuatro colores (imagen). Pero si lo cargas en el más capaz CoCo 3 tendrás una versión mejorada más cercana a la recreativa.

ATARI ST

■ Del mismo autor de la versión de BBC Micro, comparte su defecto más molesto: la bola se acelera demasiado deprisa. Al menos en ST dispones del lujo de un ratón, que hace que la elevada dificultad no sea tan problemática. Visualmente perfecto.





ARCADE EN CASA



Su enorme potencia quizá limitara su éxito, pero la consola de SNK sigue siendo un objeto de deseo. ¿Por qué exactamente? Vamos a verlo...

Algunos sistemas viejunos son recordados por cariño por los jugadores de hoy porque ofrecían experiencias vibrantes y bonitas que resuenan en sus corazones durante años, pero en el caso de la Neo-Geo de SNK – que ha cumplido 25 primaveras – es justo lo contrario. No es famosa porque los jugadores la tuvieran y jugaran, sino porque siempre ha estado fuera del alcance de muchos. Debido a su alto coste, y al de sus juegos, ser un propietario de Neo-Geo en los Noventa te hacía miembro de un selecto club, para desgracia de una inmensa mayoría de los adolescentes de la época que suspiraban mirando las capturas de las revista de la época, con pocos miembros del cual solo podías soñar que eras parte. "La Neo-Geo era la consola que solo unos pocos poseían, pero que todo el mundo conocía por culpa de las revistas de videojuegos y por los arcades de los bares", comenta Jonathan Town, Community Manager de Nintendo UK y todo un apasionado de la Neo-Geo. "Era como vivir un mito, pero sin Internet ni YouTube para comprobar ciertas mentiras, nunca sabíamos que era exactamente cierto o no. En el Reino Unido, puesto que Neo-Geo nunca tuvo un lanzamiento como era debido, era un ente completamente desconocido, pero todos queríamos tener una."

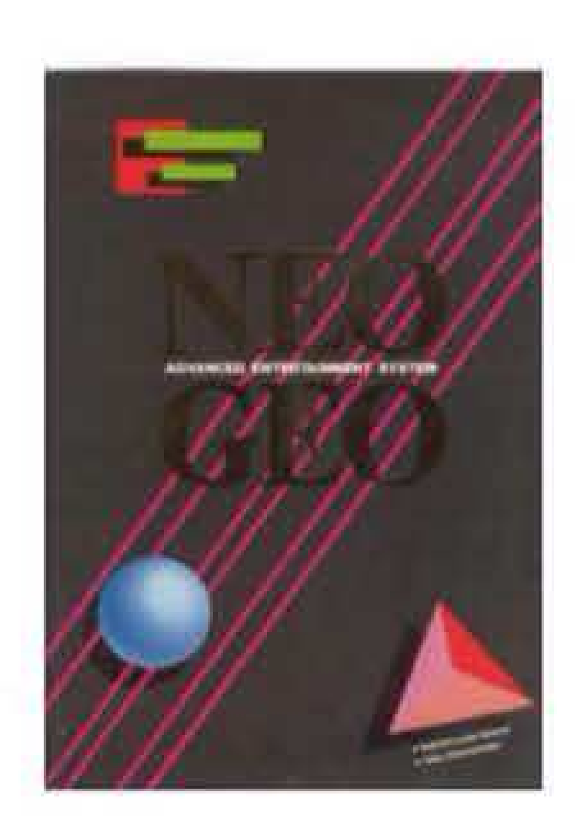


La razón por la que Neo-Geo AES (o Advanced Entertainment System) costaba tanto era porque era un arcade en el cuerpo de una consola. La idea era simple: en lugar de reemplazar la placa de una máquina, los dueños de los salones de arcades podían invertir en un mueble de Neo-Geo con el hardware necesario para correr todos los juegos y simplemente cambiar el gigantesco cartucho para mantener el género fresco en la recreativa. La versión arcade de Neo-Geo – conocida como Multi Video System, o MVS por abreviar – usaba cartuchos gigantescos y duros que se podían reemplazar sin muchos problemas y que, comparados con las placas tradicionales, eran muy baratos. En comparación, unas placas JAMMA de toda la vida eran inmensas, delicadas y difíciles de sustituir. Y aunque los cartuchos de AES y MVS no eran intercambiables, el software era idéntico. Cuando SNK decía que era 'un arcade perfecto', lo decía de verdad, motivo por el cual la AES era un objeto de deseo ante los ojos de los jugadores.

¿Sabías esto?

■ Aunque la Neo-Geo se vendía como un sistema de 24-bits para diferenciarla de los rivales de 16-bits, usaba un chip de 16-bits 68000 unido a un coprocesador 8-bit Z80.

"En los Noventa, los arcades eran comunes en los Estados Unidos", expone el fanático de Neo-Geo Jeremy Forrest. "Neo-Geo estaba por todas partes. Iba a una tienda de alimentación con mis padres y allí estaba *Ninja Combat* para recibirme. Cuando me adentraba más en la ciudad de lo que debía, yendo por zonas que no gustaban a mis padres, era porque *League Bowling* y *Samurai Shodown II* estaban en la bolera, esperándome también." Para los niños de los Noventa, la mera idea de que se podía comprar una consola que pudiera imitar el rendimiento de un arcade era algo absolutamente flipante."



Ese rendimiento flipante tenía un precio, sin embargo. Neo-Geo AES era simplemente demasiado caro para el consumidor medio. The Gold System (dos mandos y un juego a elegir entre *Nam-1975* o *Baseball Stars Professional*) se lanzó por 89.990 pesetas. La SNES se lanzó un año después por unas 19.990 pelas. Hubo otro pack que se vendía sin un segundo mando por algo menos, pero seguía siendo carísima, sobre todo cuando luego los juegos costaban también tres o cuatro veces más que los de los competidores. El precio premium, por una consola que también era muy premium, significaba que jamás iba a ser un éxito comercial. Así fue.

Otro problema que afectó al éxito de SNK era la librería de juegos de la máquina. Al no contar con el soporte de grandes empresas de los arcades como Capcom, Konami o Namco, SNK tendría que crear sus propias franquicias para cubrir los géneros más variopintos. Sería con el género de lucha con el que más éxito cosecharía, aunque esto también demostró tener su lado malo. "El primer juego de SNK que realmente me impresionó fue *Samurai Shodown II*, pues estaba instalado en un restaurante local y lo jugaba muchísimo", comenta James Mielke, un periodista de videojuegos convertido en desarrollador que ha trabajado para Q-Games, Q Entertainment y ahora está en Shinra Technologies, una subsidiaria de Square Enix, y es el principal rostro tras el evento de desarrollo independiente BitSummit. "Más adelante, según mi memoria, SNK volvió a aparecer en mi vida en un sitio de pizzas del East Village de NYC que tenía una recreativa de *World Heroes* al lado de la de *Street Fighter II*." El timing era simplemente perfecto. Los juegos de lucha eran el género de moda gracias al exitazo de *Street Fighter II*, y SNK decidió rentabilizar ese género al máximo.

Incluso a día de hoy muchos consideran a Neo-Geo una plataforma poco variada debido a su absurda cantidad de juegos de peleas. Su falta de RPGs, plataformas y juegos de carreras, populares en sus competidores, era imperdonable. Otros géneros si tenían representantes como of *Blazing Star, Metal Slug, Cyber-Lip, Magical Drop, Pulstar, Shock Troopers, Windjammers* y *Twinkle Star Sprites*.

Creando sagas

Neo-Geo fue el origen de muchísimas nuevas sagas

● Nº DE JUEGOS LANZADOS

FATAL FURY · THE KING OF FIGHTERS · SAMURAI SHODOWN · METAL SLUG · THE LAST BLADE · ART OF FIGHTING · SUPER SIDEKICKS · WORLD HEROES · SENGOKU

Guerra de consolas

Estadísticas clave de Neo-Geo, SNES y Mega Drive



¿Sabías esto?

Hubo lanzamientos oficiales para la máquina desde 1990 hasta 2004, pero actualmente se siguen produciendo títulos no oficiales para ella.

NEO-GEO

★ **CPU:** Motorola 68000 (12 MHz), Zilog Z80 coprocesador (4 MHz)
RAM: 64KB SRAM (main), 84KB SRAM (video)
★ **PALETA DE COLORES:** 65,536
★ **COLORES EN PANTALLA:** 4096
★ **SPRITES EN PANTALLA:** 380
★ **AÑOS ACTIVA:** 1990-2004
VENDIDAS: 980,000 (hasta 1997)
★ **PRECIO:** 79.990 pesetas

SNES

CPU: Custom 65c816 (3.58 MHz)
RAM: 128 KB (main), 64 KB (video) ★
PALETA DE COLORES: 32,768
COLORES EN PANTALLA: 256
SPRITES EN PANTALLA: 128
AÑOS ACTIVA: 1990-1999
VENDIDAS: 49 millones ★
PRECIO: 19.900 pesetas

MEGA DRIVE

CPU: Motorola 68000 (7.6 MHz), Zilog Z80 sub-processor
RAM: 64 KB (main), 64 KB (Video)
PALETA DE COLORES: 512
COLORES EN PANTALLA: 64
SPRITES EN PANTALLA 80
AÑOS ACTIVA: 1988-1997
VENDIDAS: 40 millones (estimados)
PRECIO: 38.900 pesetas

★ **ESTADÍSTICAS MÁS ALTAS**



» SNK demostró a los compradores que su consola era todo un paso adelante en potencia y gráficos.

Aunque el catálogo de Neo-Geo es chiquitito, está lleno de clásicos, lo que hace elegir solo un juego que defina la plataforma algo casi imposible. "¡Es como preguntar a una madre cuál es su hijo favorito!", bromea Jeremy. "Si tuviera que escoger solo uno, sería *The Last Blade*. Todos los personajes eran atractivos y dominarlo era divertido. La animación era fluida y los controles muy precisos. Adoraba también su sistema de rechazos, que lo hacía mucho más técnico. Para mi, *The Last Blade* es uno de los pocos juegos de la era que trascendían ser solo un juego y que eran casi arte. En una época donde los juegos querían solo ser rentables, *The Last Blade* quería hacer una obra de arte de arte maestra e interactiva". Efectivamente, el juego de lucha de SNK roza la perfección dentro del género y, esto no debería sorprender, es uno de los juegos más demandado por los coleccionistas. Para James, otro juego de lucha ocupa un lugar en su corazón. "*Garou: Mark Of The Wolves* es uno de los mejores juegos de lucha 2D, y realmente destacaba por encima de la saga *Fatal Fury*," comenta. "Su principal rival en su momento, *Street Fighter III*, recibió más atención, pero creo que *Garou* es mejor."

¿Sabías esto?

■ La versión para hogares, la AES, estaba pensada inicialmente para hoteles y bares, pero la reacción de los consumidores convenció a SNK para producirla para uso doméstico.

Aunque otros sistemas han aparecido y desaparecido, Neo-Geo sigue siendo una presencia en los círculos de coleccionistas, generando un intenso interés entre los jugadores más avezados y los fans en general de los videojuegos. "La recuerdo porque es uno de los sistemas más puros y más hardcore que hayan existido en la historia," dice James. "Todo giraba en torno a los juegos. Además, el 'perdedor' suele tenerse siempre en mayor estima y permanecer en la memoria más tiempo. El sistema estaba plagado de clásicos y los mandos con sticks eran míticos." Un gran factor en esta prolongada fama es el factor de deseo en torno a la consola, pero hay más que eso. "Muchos fans de la Neo-Geo te recibicerán que la plataforma es especial para ellos porque no podían teneral de niños," dice Jeremy. "En cierto modo, puede entenderles porque recuerdo haberle llorado a mis padres para que me compraran una y las sensaciones que me produjo tener una de adulto. Creo que también sigue siendo querida porque Neo-Geo tiene un buen catálogo de juegazos. Si fuera una plataforma solo con nombres como *3 Count Bout* o *Legend Of Success Joe*, creo que no estaríamos teniendo esta conversación."

Dentro de Neo-Geo

Un vistazo al interior de la consola de SNK

PROCESADO DE GRÁFICOS

■ El chip modificado le daba a Neo-Geo una ventaja sobre los rivales de 16-bits, permitiendo que la consola manipulara sprites fácilmente. Podía renderizar 380 sprites a la vez.

LA CPU

■ El cerebro de Neo-Geo es un Motorola 68000, aunque algunas unidades llevaban una unidad similar hecha por Toshiba o Hitachi. La CPU funciona a 12 MHz.



“Tuvimos que usar el código original de Neo-Geo, no podíamos codificar de nuevo los juegos”

Jim Philpot

A medida que pasaban los Noventa, la consola de SNK empezó a tener problemas, pues no podía competir con sus contrincantes más baratas y no estaba preparada para el futuro 3D que parecía imponerse con la inminente PlayStation. La plataforma siguió recibiendo juegos y soporte, sin embargo. Sin embargo, en 2001 tuvo problemas financieros serios. Aruze, una empresa de máquinas de pachinko, compró SNK y Eikichi Kawasaki, fundador de la empresa, la abandonó para formar Playmore. Cuando SNK entró en bancarrota, Kawasaki se hizo con muchas propiedades intelectuales y atrajo a muchos desarrolladores. Así nació SNK Playmore, y la marca Neo-Geo revivió.

Parte de la estrategia de SNK Playmore por entonces era asegurar muchos ports a otras consolas. Tenía sentido por el momento, pues PlayStation 2, Xbox y luego Wii tenían capacidad de sobra para hacer réplicas fieles de sus grandes juegos. De este modo, los fans que no podían comprar la AES iban a poder disfrutar de sus juegos a un coste menor. En Europa, estos juegos fueron publicados por Ignition Entertainment. Un antiguo empleado de Ignition, Jim Philpot, recuerda que SNK Playmore era bastante exigente con la calidad, aunque algunos ports, particularmente los de las colecciones de PS2, dejaban mucho que desear. "Teníamos que usar el código original de Neo-Geo para los ports, no se nos permitía reescribir los juegos, así que cada uno era un emulador de Neo-Geo que hacíamos desde su ensamblador original. Los efectos de sonido y el arte se extraían de sus datos. Era nuestra única opción, aunque eso significaba que eran réplicas exactas. No todo el mundo sabe que esto dependía de un programador, el mejor con el que he trabajado jamás, llamado Ade Scotney. Ade ha trabajado en la industria desde sus primeros momentos y tiene un catálogo a sus espaldas impresionante, pero siempre ha tenido un perfil bajo. Sin él, muchos de estos juegos no habrían llegado a consola. Tan sencillo como eso." ▶

» Otro punto de vista de la tarjeta de memoria. Es un equipo muy fino, ligero y susceptible a problemas.



CHIP SONIDO
■ El responsable del magnífico sonido de cualquier juego de Neo-Geo era el Yamaha YM2610. Tenía 15 canales de sonido, 7 de los cuales estaban dedicados solo a los efectos de sonido.

RANURA MEMORY CARD
■ La Neo-Geo fue la primera consola en usar tarjetas de memoria para guardar las partidas. Las tarjetas se insertaban por delante de la consola y podían usarse también en las recreativas.

EL COPROCESADOR
■ Funcionaba a 4 Mhz y trabajaba en tándem con la CPU de Motorola, aunque también era el encargado de gestionar el sonido.

Una pionera

SNK creó una tendencia con su Memory Card

Puede que las videoconsolas de hoy ya hayan dejado muy atrás un concepto tan viejo como el de las tarjetas de memoria gracias a sus discos duros, pero cuando los CDs llegaron en los años Noventa, eran algo fundamental para guardar tus progresos. Sin embargo, a pesar de que muchos datan su origen en la PlayStation de Sony y en la Sega Saturn, fue SNK quien ejecutó este concepto casi media década antes. Las tarjetas de memoria que aparecieron junto a las Neo-Geo tenían un objetivo ligeramente diferente al de las tarjetas que luego dominarían nuestra vidas con PlayStation. Estaban diseñadas para llevarse las partidas guardadas del arcade a su consola de casa y viceversa. Almacenaban la alucinante cifra de 2 Kilobytes de datos y tenían una pequeña batería de litio que las mantenía con vida y que hoy se reemplazan no sin mucho esfuerzo.



Diez grandes juegos (Que no eran beat-'em-ups)

LAST RESORT 1992
De los primeros shooters de SNK, pero también de los mejores. La jugabilidad no ofrecía nada nuevo, pero es adictivo de narices. Ayudaba bastante que los gráficos fueran únicos y que la atmósfera fuera tan buena. Es uno de los juegos menos reconocidos de la biblioteca de Neo-Geo, pero *Last Resort* bien se merece tu tiempo si eres un fan de los shooters.

PUZZLE BOBBLE 1994
Una versión alternativa de la franquicia *Bubble Bobble* de Taito, que se renombró como *Bust-A-Move* en algunas regiones y que fue un hitazo en consolas como PlayStation y Saturn. Este match three con burbujas de colores es un placer instantáneo y ha sido clonado en muchísimas ocasiones. En 1999, se lanzó una secuela para Neo-Geo.

PULSTAR 1995
La Neo-Geo nunca tuvo un port de *R-Type*, pero no necesitaban uno porque para algo tenían *Pulstar*, un juego de Aicom lanzado en 1995 que es un clásico. Los sprites prerrenderizados le daban una experiencia muy limpia y brillante, a la vez que la jugabilidad exigente e intensa ponían a prueba a los fans de los shoot'em ups.

TWINKLE STAR SPRITES 1996
Uno de los juegos más únicos de Neo-Geo. Se trata de un juego de puzles y disparos pensado para dos jugadores. La pantalla está dividida en dos y cada jugador dispara a rondas de enemigos que luego van a parar a la sección de la pantalla de tu amigo. El jugador que quedara en pie era el ganador. Una vuelta de tuerca genial.

NEO TURF MASTERS 1996
Una prueba de que Neo-Geo podía hacer juegos de simulación deportiva. *Neo Turf Masters* es una experiencia arcade que no se quedaba corta de retos para paliar que no tenía un modo carrera, y quizá por eso era tan bueno. El gol se critica mucho en consolas por ser lento, pero lo que hicieron en Nazca no tiene nada que ver con eso: es rápido, intenso y una joya de Neo-Geo.





» Los mandos eran impresionantes y parecían sticks de un arcade. También eran carísimos.

Ignition se dio cuenta rápidamente de que estos ports era su mayor fuente de ingresos. "Si no hubieramos tenido estos juegos, Ignition probablemente hubiera durado mucho menos," dice Jim. "Los juegos de SNK nos garantizaban unos beneficios que nos mantenían con vida. SNK estaba muy a gusto, al final. Teníamos una operación tan fluida que al final se limitaban a mandarnos el código fuente ¡y a llamarnos y perseguirnos cuando había que cobrar los derechos de los juegos"

Aunque los ports de Ignition encontraron una audiencia muy fiel, los fans de verdad siguen emperrados en que la única experiencia de disfrutar de la biblioteca de Neo-Geo es en el hardware original. Como ocurre con muchos sistemas clásicos, la Neo-Geo y su software tienen una demanda constante en el mercado de segunda mano, anque encontrar la plataforma de SNK exige un nivel de dedicación que no se ve en otra parte. "En el mundo del coleccionismo de Neo-Geo AES, la mayoría de los juegos viejos son más baratos mientras que los más nuevos son muy caros, por resumir", comenta Jonathan. "Aunque este no es siempre el caso, encontrarás muchos juegos de lanzamiento que pueden comprarse por menos de 130 euros, mientras que si te adelantas unos cuantos años, verás que la cifra ronda más bien los 260 por juego. Algunas de las entregas tardías, como el genial *Garou: Mark Of The Wolves* los verás fácilmente con precios entre los 600 y los 1.000 euros, mientras que un *Metal Slug* puede pasar tranquilamente de los 1.300 euros. Si andas justo de dinero, pero quieres jugarlos, Neo-Geo CD es una buena elección porque los precios son más o menos razonables, aunque no todos los juegos llegaron a lanzarse en CD y los tiempos de carga son realmente largos. Por último, si no te importa mucho, si no te importan las cajas ni la presentación, puedes conseguirte una Supergun o un mueble arcade barato para una MVS. Sus juegos son baratos como chips. Un *Metal Slug* puede costarte solo 40 euros, por ejemplo." Aunque Jonathan es cauto a la hora de recomendar el camino de la AES, Jeremy asegura que cualquiera que quiera empezar una colección debería ignorar la variante

¿Sabías esto?
El precio de salida en España fue de 79.900 pesetas (480 €). También podía comprarse por 89.900 (540) con un juego. Carilla para la época.



NEO BOMBERMAN 1997

Uno de los dos juegos lanzados por Hudson en Neo-Geo (el otro era *Panic Bomber). Neo Bomberman* es, como cabría esperar, una versión tradicional del concepto de *Bomberman*. Lo bueno que tiene es que sus gráficos son espectaculares y que su sonido es genial, aunque no hay una versión para AES, así que los interesados tendrán que pillar el cartucho de MVS.



MONEY IDOL EXCHANGER 1997

Un juego de puzles en el que combinas monedas para limpiar el fondo siempre lleno de más. *Money Idol Exchanger* es uno de esos juegos que es fácil entender y que es muy difícil de abandonar una vez lo juegas. Sus gráficos eran bonitos, pero suele ser obviado por los fans de la plataforma. No tiene versión AES.



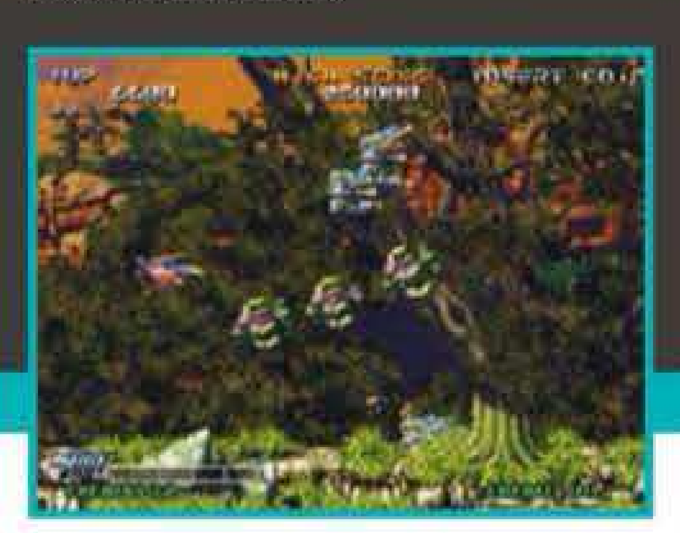
SHOCK TROOPERS 1997

La aproximación de Taurus a la jugabilidad de *Commando* es una maravilla gráfica con muchas explosiones, disparos de bala por todas partes y un protagonista ridículo. Los sprites eran enormes, los entornos eran variados y había un modo cooperativo fantástico, por lo que en cierto modo parecía una versión en perspectiva cenital de *Metal Slug*.



BLAZING STAR 1998

Blazing Star era una secuela del fantástico *Pulstar* y contaba con una combinación de gráficos prerrenderizados y sprites hechos a mano, y también usa la capacidad de escalado de la consola con mucha espectacularidad. Pesaba un total de 348 megabits y es uno de los juegos más queridos de la plataforma por las razones adecuadas.



METAL SLUG X 1999

En esencia, *Metal Slug X* es un remiz del *Metal Slug 2* de 1998 y es considerado por los fans de los run-and-gun el mejor de toda la serie. Es una de las sagas que mejor define a la Neo-Geo como plataforma, y la verdad es que el atractivo de *Metal Slug* sigue intacto a pesar de todos estos años debido a su mezcla de jugabilidad, buenos gráficos y acción absurda.





» La Neo-Geo permitía jugar con un amigo si enchufabas otro mando a uno de sus puertos.

> **"Desarrollar para Neo-Geo es casi como estar trabajando en un coche clásico"**
> Timm Hellwig

casera y optar por la MVS. "Los cartuchos de AES son muy caros. Te va a salir más caro un mueble de MVS, pero te ahorrarás miles de euros en juegos."

El estatus de Neo-Geo como una de las plataformas de videojuegos más deseadas de todos los tiempos aseguró que algunos desarrolladores mantuvieran el interés hasta el día de hoy, haciendo que su soporte en formato doméstico haya sido uno de los más duraderos a pesar de los pocos creadores. Uno de ellos es el notable estudio alemán NG:DEV.TEAM, que ha sido responsable de juegos para MVS como *Last Hope* (2006), *Fast Striker* (2010), *Gunlord* (2012) o *Kraut Hunter*, que se lanzará en algún momento de 2016. El fundador de NG:DEV.TEAM, Timm Hellwig, nos explica que la activa y entusiasta comunidad que ha crecido en torno al sistema significa que su compañía sigue pudiendio producir nuevos juegos. "El apoyo de la comunidad es algo genial, y todavía nos lo pasamos muy bien desarrollando para ellos," nos explica. La experiencia de NG:DEV.TEAM para programar en la consola de SNK los permite opinar con mucho peso sobre crear nuevo software para un sistema que lleva ya desaparecido una década larga. "Es a veces duro porque pocas cuestiones suponen un reto de verdad", explica Timm. "En algunas cosas es más fácil, pues no solo tenemos control completo sobre todo, sino que también nos sabemos bien la plataforma. Con nuevas consolas, todo es abstracto. Los desarrolladores o no tienen acceso o no saben cómo funciona todo en el fondo. Desarrollar para Neo-Geo es como trabajar con un coche clásico."

NG:DEV.TEAM está implicada en todo el proceso en lo que se refiere a los juegos de Neo-Geo: no solo manufactura cartuchos para MVS, sino que también crea ediciones únicas para coleccionistas de AES, con su caja, su manual y demás. Los precios peuden parecer excesivos, pues las versiones de AES pasan de los 450 euros, pero deberíais asumir que sería financieramente imposible mantener soporte para una plataforma a un coste reducido para el comprador. "Hay demanda suficiente para construir un negocio rentable con ello. Tenemos un crecimiento lento, pero constante en el mercado. Los cartuchos a un precio alto hacen que esto sea posible."

Los nuevos juegos son solo una manera de mantener viva la marca Neo-Geo. La empresa Analogue Interactive de Christopher Taber está usando nuevo hardware para mantener el interés en el sistema de SNK y ha producido un trío de sistemas que aumentan la pasión que de por sí ya existía. La primera CMVS (un MVS hecho consola) fue seguida de la CMVS Slim, ambas dentro de un cuerpo de madera. Más recientemente, Taber ha producido la Analogue NEO, que es una CMVS con dos sticks en un solo cuerpo de madera. Todas ellas tienen salida RGB, por componentes,



» Aunque algunos juegos son tremendamente caros, otros se pueden comprar a un precio casi aceptable.

Exclusivas no adaptadas

Cinco fantásticos juegos de NEO-GEO que no han llegado a otros sistemas

CYBER-LIP 1990



■ Pese a ese nombre y a sus gráficos toscos, sigue siendo un clásico de los desarrolladores que luego crearon *Metal Slug*. Cogieron ideas de los Contra de Konami y nos dieron un juego de acción con un reto que aún a día de hoy exige bastante de los jugadores.

ZED BLADE 1994



■ También conocido como *Operation Ragnarok*, *Zed Blade* es un shooter que ha sido bastante olvidado por SNK. No juega en la misma liga que *Blazing Star* o *Viewpoint*, pero su estado de exclusivo de Neo-Geo merece que lo recuperemos aquí. Sus gráficos eran alucinantes, sobre todo para 1994.

WINDJAMMERS 1994



■ Otro clasicazo de Neo-Geo: *Windjammers*. Es un juego de deportes donde hay que marcar en la portería contraria con un disco. Los power-ups loquísimos y los trucos que podías hacer convierten a este heredero del *Pong* en un auténtico vicio oara dos jugadores. Es un juego legendario.

NEO DRIFT OUT: NEW TECHNOLOGY 1996



■ El hardware de Neo-Geo no podía con gráficos 3D, por lo que los juegos de conducción optaban por la cámra fija, como este juego de Visco. El control era fluido y las pantallas cortas lo hacían perfecto para esas partidas cortas que echabas mientras llegaban amigos al bar.

NIGHTMARE IN THE DARK 2000



■ Muy parecido a *Bubble Bobble* y a *Don Doko Don*. *Nightmare In The Dark* tiene unos gráficos que parecen hechos por Tim Burton y una banda sonora espectacular. Exclusivo todavía para la consola, es una lástima que este juego de AM Factory haya sido olvidado o ignorado por muchos jugadores.

» Muchos poseedors de Neo-Geo prefieren las primeras consolas, pues la salida de imagen es mejor.

S-Video y RCA, asegurando que funcionen en cualquier televisión del mundo. Esta es la cúspide del coleccionismo de Neo-Geo. "Cada Analogue CMVS se hace a mano", comenta Christopher. "Cada pieza de madera se selecciona con mimo y solo usamos las más bellas, aquellas con mejores patrones. Todo se construye y monta en EEUU. Nuestros productos de Neo-Geo son muy especiales para nosotros y esta es la única manera en la que los construiremos."

Irónicamente, Christopher comenta que su motivación inicial era que las AES eran muy caras. "Poder explorar la biblioteca de juegos de Neo-Geo con una AES es estúpidamente caro. Con MVS, los juegos no solo son más fáciles de encontrar, sino que cuestan mucho menos. De todas las versiones que se lanzaron de Neo-Geo, además es la que más juegos tiene. MVS es considerada la mejor plataforma para jugar a Neo-Geo por todo el mundo. El problema es que tienes que jugar o con un mueble o tienes que crearte tu propio Supergun para hacerlo sin él, algo imposible para mucha gente." Para sobreponerse a esto, Christopher cogió las tripas de un MVS y lo metió en el cuerpo de una consola, y además la puso más puertos. El resultados, como decíamos, era una de las versiones más deseadas y una de las formas más baratas de coleccionar MVS.



> **"Todo estaba construido y montado a mano en Neo-Geo"**
> Christopher Taber

En 2012, resultó que SNK Playmore estaba lista para volver a darle vida a su sistema. En uno de los intentos más audaces para revivir la plataforma, la portátil Neo-Geo X fue considerado el segundo advenimiento de la Neo-Geo. Creada en EEUU por la firma Tommo con la bendición de SNK Playmore, el sistema podía insertarse en un dock diseñado como la AES original, y hasta tiene un joystick basado en el mando de aquella gloriosa máquina. Lo que debería haber sido una resurrección bellísima de la plataforma terminó siendo agridulce, pues SNK Playmore ha retirado el stick de las tiendas y cesado la producción. Mientras escribimos esto, la Neo-Geo X aún está disponible en muchos sitios. "Aún se puede vender Neo-Geo X", comenta Andy Pearson, director general de FunStock, el principal vendedor en Reino Unido de la consola. "Seguimos vendiéndolas con regularidad y las enviamos con el firmware más actual, que solucionaba muchos problemas." Esta confusión solo ha servido para arruinar lo que en otras circunstancias habría sido el regreso más esperado de una plataforma en la historia de los videojuegos.

El caso de Neo-Geo X es quizá un ejemplo de aquello en lo que se ha convertido SNK Playmore, pero la historia no ha acabado aquí. En agosto de 2015, SNK Playmore fue comprada por inversores chinos con la intención de usar la gran biblioteca de IPs para crear un pequeño imperio de juegos, anime, películas y más cosas. El tiempo dirá si esta ambiciosa visión llegará a alguna parte y si algún día volveremos a ver otra consola tan única como Neo-Geo. "Lanzar una consola que solo ha gustado a los fans más hardcore del mundo de los videojuegos va a ser algo casi imposible de ver", comenta James. "Creo que la cosa más parecida a día de hoy sería la PlayStation Vita, que parece ser un bastión para los jugadores más puretas de lo japonés, pero no es lo mismo. La Neo-Geo era una consola nacida de los arcades, y dado que estos ya no son lo que eran hace unos años, tengo serias dudas de que jamás volvamos a ver una plataforma

¿Sabías esto?

■ *Samurai Shodown V* Special se lanzó en 2004 y es el último juego oficial publicado por SNK. Se lanzó en un cartucho de 708 megabytes.



» Como muchas consolas por aquél entonces, Neo-Geo AES tenía un botón de reset.

El coleccionista

Vinnie Stokes comparte con nosotros su amor por la consola de SNK



¿Qué te llevó a coleccionar juegos de Neo-Geo AES?
Siempre quise una Neo-Geo de adolescente, pero no podía permitirme una. Neo-Geo (en el arcade) siempre me cautivó desde niño… Adoraba *Super Sidekicks* por encima de todo.

¿Cómo se completa es tu colección? ¿Hay algo que todavía tengas pendiente?
Mi colección de AES no es tan grande, alrededor de 15 juegos. También tengo la Neo-Geo pocket, Colour (con juegos), CD, Neo-Geo X y una cabina arcade con más de 150 juegos en ella.

¿Por qué piensas que esta máquina se colecciona tanto?
Para muchos coleccionistas, la Neo-Geo es el arcade definitivo de los años Noventa y solo los auténticos jugadores la aprecian lo suficiente como para asumir los gastos de coleccionarla.

¿Crees que los juegos realmente valen lo que cuestan?
Todo tiene un precio, pero sí, creo que sí lo valen. Si quieres un arcade de calidad, no hay competición que valga.

¿Tienes un Neo-Geo CD? ¿Qué tal es la comparación?
Tengo una Neo-Geo CD, pero nunca he jugado con ella. No es mejor que soplar a los cartuchos.



¿Qué diez juegos recomendarías a los que no quieren dejarse mucho dinero en ella?
Hay muchos juegos en torno a los 50 o 70 euros, principalmente los de lucha, la verdad. *Sidekicks* es un imprescindible para los fans del fútbol, sin embargo.

¿Crees que Neo-Geo X es una buena elección para aquellos que no pueden permitirse la de verdad y solo quieren jugar?
La Neo-Geo X tenía que estar en mi colección, pero sigue sellada en su caja, nunca la he probado. Así que mi respuesta a eso es que nada es comparable a meter un cartucho en una consola y ver cómo vibra la pantalla.



¿Sabías esto?

La paleta de colores de Neo-Geo contaba con 65,536 colores y podía mostrar a la vez 4096 en pantalla a la vez.

Neo-Geo: Las Alternativas

Si no estás dispuesto a gastarte cientos de euros para unirte al club de la Neo-Geo, tranquilo, hay muchas formas de jugar sus juegos en plataformas más asequibles.

1 METAL SLUG ANTHOLOGY PSP

PRECIO: PSP: 15 €
Neo-Geo 5.500 €
PROS: Se juegos de Neo-Geo, arte de regalo y una entrevista con el desarrollador.
CONTRAS: Tiempos de carga horribles. ★★★★☆

2 METAL SLUG 3 XBOX

PRECIO: Xbox: 4 €
Neo-Geo 800 €
PROS: Dos nuevo escenarios únicos de esta versión.
CONTRAS: Las continuaciones te devuelven al principio de la pantalla. ★★★★☆

3 SNK ARCADE CLASSICS VOL. 1 PSP

PRECIO: PSP: 10 €
Neo-Geo 4.300 €
PROS: 16 juegos de Neo-Geo games con variedad de géneros.
CONTRAS: Tiempos de carga, a veces se ralentiza. ★★★★☆

4 THE KING OF FIGHTERS '97 SATURN

PRECIO: Saturn 10 €
Neo-Geo 110 €
PROS: Gran port con una gran banda sonora
CONTRAS: Tiempos de carga largos, algunas voces y efectos se oyen mal. ★★★★☆

5 SNK VS CAPCOM: SVC CHAOS XBOX

PRECIO: Xbox: 5 €
Neo-Geo 420 €
PROS: HUD de alta resolución, se podía jugar online (ya no)
CONTRAS: Pocos extras ★★★★☆

6 METAL SLUG X PLAYSTATION

PRECIO: PlayStation: 12 €
Neo-Geo 1.000 €
PROS: Jugabilidad fiel, un nuevo modo de desafíos
CONTRAS: Las animaciones son peores, los tiempos de carga más largos y los efectos de sonido, peores. ★★★☆☆

7 THE KING OF FIGHTERS COLLECTION: THE OROCHI SAGA PS2

PRECIO: PS2: 10 €
Neo-Geo 620 €
PROS: Cinco juegos, música y arte desbloqueables.
CONTRAS: Pequeño estirado de la pantalla, bugs con los sonidos. ★★★☆☆

8 GAROU: MARK OF THE WOLVES DREAMCAST

PRECIO: Dreamcast: 18 €
Neo-Geo 675 €
PROS: Galería desbloqueable, banda sonora mejorada.
CONTRAS: Voces reemplazadas, algunas ralentizaciones. ★★★☆☆

9 TWINKLE STAR SPRITES DREAMCAST

PRECIO: Dreamcast: 40 €
Neo-Geo 425 €
PROS: Banda sonora mejorada, se podía eliminar el ralentizado
CONTRAS: Pocos extras de la versión de Saturn. ★★★★☆

10 NEO-GEO X

PRECIO: Neo Geo X: 120 €
Neo-Geo: ¿?
PROS: Réplica de la consola con joystick, salida HDMI, 20 juegos preinstalados.
CONTRAS: Cara, no hay nuevos juegos, la pantalla de la portátil es mala, no es una Neo-Geo de las de antes. ★★★★☆

Muchas gracias a The National Videogame Arcade y a Vinnie Stokes por prestarnos las consolas Neo-Geo para las fotografías de este número. El Game Gear Group de Vinnie en Facebook tiene muchas más.




"Muchas cosas hacían que Neo-Geo fuera muy exclusiva"

James Mielke

remotamente parecida"

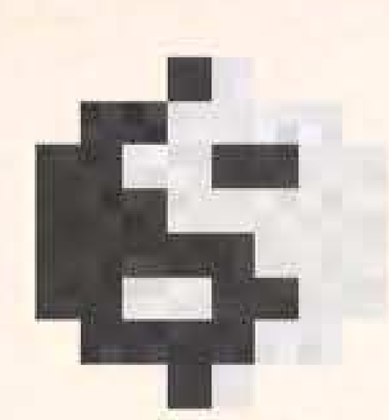
Jeremy está de acuerdo "Muchas cosas hacían que Neo-Geo fuera muy exclusiva", resume. "Principalmente, era el precio, tanto de consola como de juegos, y la incapacidad de los chavales para comprarla. Llevaba la experiencia del arcade a casa, algo que ya no es un problema. A día de hoy, ya no puedes ir a un salón de recreativas y luego sentir que tu consola está desfasada."

SNK abrió un nuevo y excitante territorio con el lanzamiento de Neo-Geo, pero su obscenamente alto precio y su obsesión por los juegos de lucha impidieron que fuera el éxito que la empresa deseaba. Estaremos eternamente agradecidos a SNK por apuntar tan alto con sus metas iniciales, pues la consola que lanzaron era única y a día de hoy sigue siendo un objeto de oscuro deseo que levanta pasiones entre los más hábidos jugadores. Los años no importan cuando hablamos Neo-Geo, y sus más ávidos fans y coleccionista estarán con nosotros si decimos que fue un caso único en la industria del videojuego que jamás vamos a volver a ver, para bien o para mal. ★



BRUCE LEE

El programador Ron Fortier tenía el juego, pero no el personaje. Rory Milne descubre cómo Bruce Lee se convirtió en el héroe que necesitaban Fortier y el grafista Kelly Day.

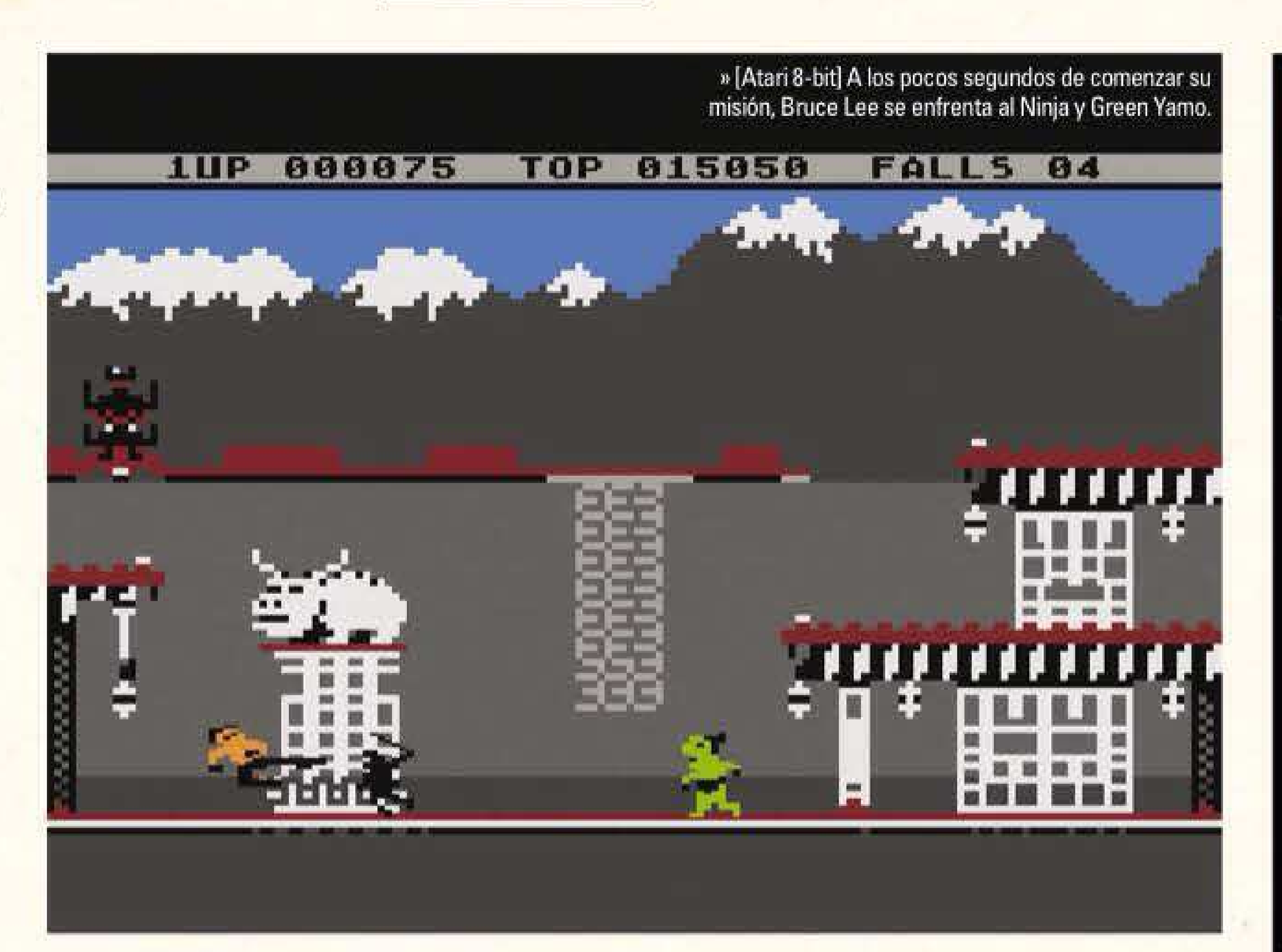



Habiendo decidido ya cómo quería continuar su conversión de *Zaxxon* para la Atari de 8 bits, el programador de Datasoft Ron Fortier desarrolló un motor antes de recibir su siguiente encargo: otra licencia, a la que Fortier vio potencial inmediato. "Creé la base del juego sin saber para qué licencia (si es que la había) iba a ser usado. El jugador podía correr e interactuar con el fondo, pero aún no tenía personajes específicos o un tema. Era para mí un campo de juegos, donde testear si la mecánica que había visualizado en mi cabeza funcionaba desde el punto de vista técnico. Fue después cuando lo que estaba creando se convirtió en *Bruce Lee*. Sabíamos que sería un gran éxito. Había grandes licencias a las que hincar el diente, pero ninguna era mejor que *Bruce Lee*. No solo era un nombre propio reconocido, sino que generaba cierta expectación de cara a la mecánica."

Fortier había imaginado la base para la mecánica mientras se documentaba sobre otros juegos para el sistema, y desarrollaría *Bruce Lee* para el sistema de Atari usando un Apple II. "El origen de la mecánica surgió documentándome acerca de los procesadores ANTIC/CTIA/GTIA. Me intrigaba cómo esos procesadores detectaban colisiones usando colores. *Bruce Lee* tenía que entrar en 32k. El procesador corría a 0.8 MHz, así que tenías que contar ciclos continuamente. Las colisiones ayudaban a reducir el código, y como se hacía desde el hardware, equivalía a cero desde la perspectiva de los ciclos. Teniamos un Apple II en funcionamiento cuando programé *Bruce Lee*. Como no había ningún sistema operativo requerido por el código, no había ningún problema en que el Apple II pasara código a un Atari esclavo."

Las películas de Bruce Lee y el género de artes marciales en general inspiró la mecánica básica del proyecto de Fortier, mientras que las limitaciones de memoria dictaban las animaciones que se podían permitir él y el grafista Kelly Day. "Era muy fan del género por entonces. Las tres mecánicas básicas del juego eran bastante obvias: exploración y plataformeo, acción con el timing correcto y lucha. También quería introducir pistas gráficas y sonoras que animaran al jugador a explorar e interactuar. Las mecánicas básicas condicionaron el diseño. El espacio era otro limitador, así que Kelly yo trabajamos en animaciones que encajaran en el espacio que habíamos dejado para esa función. Una vez tuvimos las posturas básicas, fui capaz de animarlas a través del código."

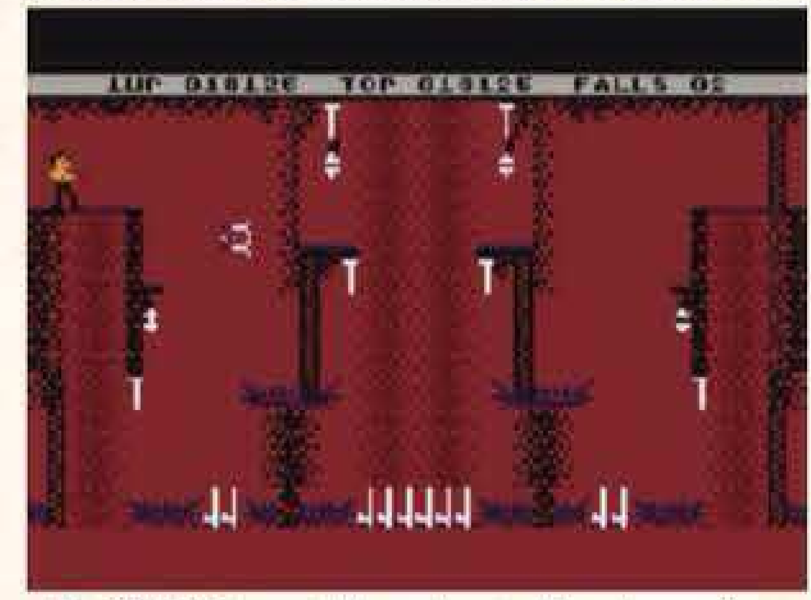
A diferencia del juego anterior de Fortier, Kelly Day diseñó los gráficos a partir de un proyecto particular que tenía por aquel entonces, incluyendo ▶



» [Atari 8-bit] A los pocos segundos de comenzar su misión, Bruce Lee se enfrenta al Ninja y Green Yamo.

"Había grandes licencias a las que hincar el diente, y ninguna era mejor que la de Bruce Lee"
Ron Fortier


» [Atari 8-bit] Algunos niveles de *Bruce Lee* parecen infranqueables, pero algunas lámparas abren pasadizos.


» [Atari 8-bit] Esta pantalla puede estar libre de enemigos, pero cruzarla requiere plataformeo pixel-perfect.



LOS DATOS

- » **COMPAÑÍA:** Datasoft
- » **DESARROLLADOR:** Ron Fortier y Kelly Day
- » **LANZAMIENTO:** 1983
- » **PLATAFORMA:** Atari 8-bits
- » **GÉNERO:** Plataformas/ Beat-'em-up



BRUCE LEE 101

■ Con un equilibrio muy interesante entre los juegos de plataformas y el beat-'em-up puro y duro, los veinte desafiantes niveles de *Bruce Lee* destacan gracias a sus objetivos flexibles. Aunque algunas lámparas desbloquean pasadizos y algunas situaciones exigen luchar el método de Lee para vencer al brujo queda a expensas del jugador.

BRUCE LEE VS VIDEOJUEGOS

Más videojuegos protagonizados por el Dragón



BRUCE LEE LIVES

SISTEMA: PC **AÑO:** 1989

■ No esperes una suave curva de dificultad aquí; el juego te deja enmedio de un buen fregado, y desde ahí solo se complica. Los movimientos exigen colocarse en las posiciones perfectas y los enemigos tienen una IA despiadada, que aprende a defenderse si repites ataques. La práctica te hará invencible.



DRAGON: THE BRUCE LEE STORY

SISTEMA: Varios **AÑO:** 1993

■ La película *Dragon, la vida de Bruce Lee* inspiró dos juegos distintos: uno de lucha para Mega Drive, SNES y Jaguar, y uno de plataformas para Master System y Game Gear. Ambos son muy sólidos y adaptan, cada uno con su estilo, momentos de la película y de la vida de Lee.



BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON

SISTEMA: Xbox **AÑO:** 2002

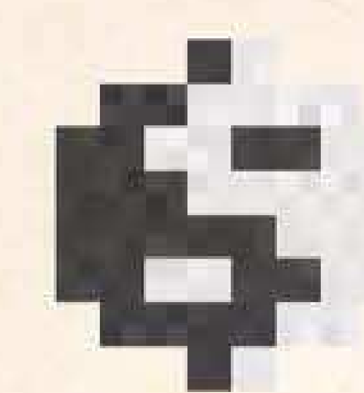
■ Quería ser el primero de una serie de juegos de *Bruce Lee*, pero el discreto éxito de este brawler fulminó la idea. Gráficos muy pobres e irritantes aullidos durante los combates habrían sido disculpables si el sistema de lucha no fuera tan horrible.

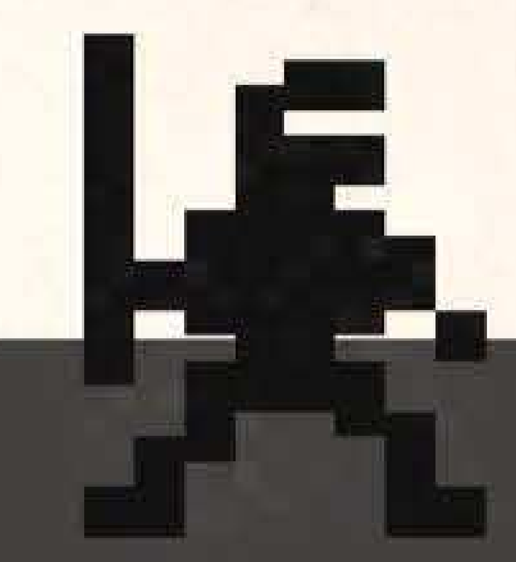


BRUCE LEE: RETURN OF THE LEGEND

SISTEMA: Game Boy Advance **AÑO:** 2003

■ Esencialmente, una película de Bruce Lee, en la que vemos a Lee dando vida a Hai Feng, un hombre con la misión de vengar a su maestro. Banda sonora, trajes y movimientos icónicos en un juego ideal para fans... y no tan fans.





LAS CONVERSIONES

Cómo le fue a Bruce en otros sistemas de la época.











COMMODORE 64

■ Un port bastante fiel, como es de esperar al haber sido programado por el mismo equipo que el original. Incluso tiene mejoras: es más rápido y tiene mejor apartado sonoro.

APPLE II

■ Kelly Day hizo un gran trabajo rehaciendo sus gráficos para la restrictiva paleta gráfica del Apple II. En otros aspectos el juego replica adecuadamente al original.

PC

■ Si eres capaz de pasar por encima de la abominable paleta de colores te encontrarás un juego sumamente divertido. Buenos controles, detección de colisiones y animaciones.

PCJR

■ Prácticamente idéntico a la versión de PC pero con mejores gráficos gracias al modo gráfico de 16 colores. Por algún motivo, Green Yamo es azul, pero con todo es el mejor port de PC.

ZX SPECTRUM

■ Las patadas voladoras de *Bruce Lee* son una alteración inesperada del original. Mecánicas aparte, esta adaptación es más que sólida y vale la pena que le eches un vistazo.

el famoso ninja monocromo. "Acabábamos de empezar a usar editores gráficos en Datasoft cuando empezamos con *Bruce Lee*. Antes, los programadores hacían los gráficos a mano. Pero todo el mundo sabía que los programadores eran artistas horribles, así que había que poner a grafistas dedicados a trabajar con estas herramientas. Kelly era un maestro, y entendía las limitaciones de los sistemas, y como explotar éstas para beneficiar los gráficos. El Atari tenía lo que llamábamos gráficos 'player missile'. El 'player' podía consistir en múltiples colores, y el 'misil', en uno solo. Si el programador ponía los 'misiles' unos cerca de otros, generaba un personaje de un solo color, como el Ninja. Los diseños de Kelly eran increíbles, teniendo en cuenta las limitaciones. Tenía que trabajar con una resolución muy pequeña y construir sus gráficos a partir de una serie fija de caracteres. Kelly tenía que visualizar cómo reutilizar esos caracteres para crear fondos increíbles con ellos."

Mientras Day creaba fondos, Fortier programaba un sistema para incorporar en ellos a los personajes y hacer que los escenarios fueran interactivos. "Preparamos un esquema para crear los niveles: Bruce puede escalar esto, no puede atravesar aquello, cómo se animan las cascadas y demás. Con las mecánicas base ya construidas, Kelly podía hacer un nivel estático. Eran bocetos de estructuras básicas. A partir de ahí Kelly creaba fondos, que me llegaban como bloques de memoria a los que tenía que dar vida. Escribí un sistema de animación en el que los distintos saltos, puñetazo y patada tenían secuencias específicas de frames que se mostraban. Cada uno movía a Bruce y los otros personajes de determinadas maneras. El sistema de animación de los fondos hacía que las pantallas estáticas cobraran vida. Todas las trampas, puzles y demás también tenían que ser diseñados. Los fondos exigían un timing determinado, que permitía a los jugadores planear su estrategia y abrirse paso hasta el siguiente punto seguro."

> **"Quería que hubiera algunas pantallas fáciles para que pudieras tomar aliento. En otras buscaba un ataque inmediato"** Ron Fortier



» [Atari 8-bit] Un rápido pasadizo subterráneo pone a prueba la famosa agilidad de Bruce Lee.

» [Atari 8-bit] Caer de esas almenas garantiza una horrible muerte para Bruce en los pinchos de abajo.



La evolución de los niveles de Fortier y Day requería de toda su habilidad como programadores, y se vieron beneficiados por las opiniones del resto del equipo de Datasoft. "Cuando necesitaba un diseño gráfico para un puzle, pedía a Kelly que hiciera unos gráficos que se sobreescribieran en las partes de los decorados que ya estaban hechas. Pinchos, descargas eléctricas, velas y los distintos estados de alerta y persecución de los enemigos fueron siendo afinados para mejorar la mecánica. El diseño de los niveles siempre reflejaba lo que se estaba programando. Cuando programaba algo que nos gustaba, siempre decíamos '¿No sería estupendo si tuviera además x ó y?' El equipo interno de desarrollo de Datasoft estaba situado todo en el mismo espacio, lo que permitía a unos equipos probar los juegos de los otros Según los niveles de *Bruce Lee* iban siendo construidos veíamos lo que le gustaba a la gente, e incluíamos distintas características en niveles posteriores."

Más allá del testeo, la motivación de Fortier para afinar los niveles venía del deseo de gestionar las entradas de Bruce y la interacción con los enemigos de cada nivel. "Según desarrollaba un fondo, determinaba el emplazamiento del Ninja y de Green Yamo. Quería que los NPC fueran un elemento importante del juego. La estética básica del programa apenas cambió, pero la disposición de los elementos del juego sí que lo hizo. Por ejemplo, el lugar por donde entraba Bruce en cada pantalla tenía sentido. Quería que hubiera pantallas más fáciles y que dieran tiempo al jugador a coger aliento. En otras quería un ataque inmediato. Quería que el jugador reaccionara usando el conocimiento básico de cómo atravesar el desafío inmediato que se le presentaba."

Fortier también diseñó elementos animados como cascadas y zonas electrificadas. "*Bruce Lee* dependía en gran medida de las animaciones de los personajes. La idea de una animación es que actualizas el carácter, y esté donde esté en la pantalla esa actualización se



AMSTRAD CPC

■ Similar al port de C64, pero con colores más brillantes y un sonido más básico. El *Bruce Lee* de Amstrad emula bien el original, pero hace falta golpear más veces a los enemigos.



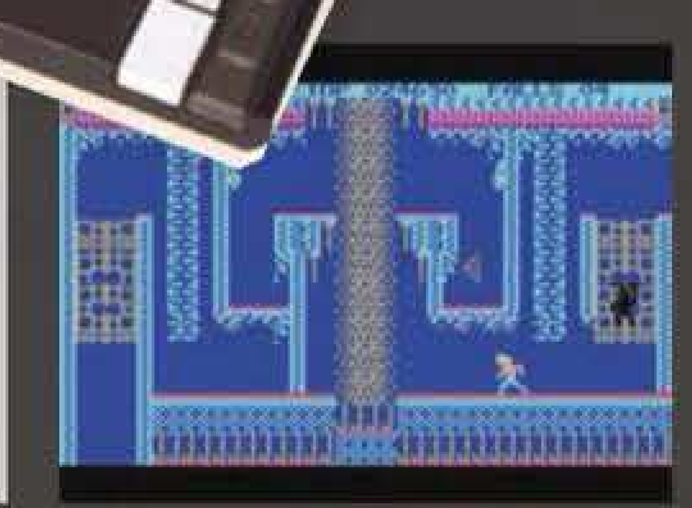
BBC MICRO

■ La versión rarísima en púrpura y rubio de nuestro héroe no se parece demasiado al original. Pero lo peor es que el Ninja y buena parte de los elementos del decorado desaparecen.



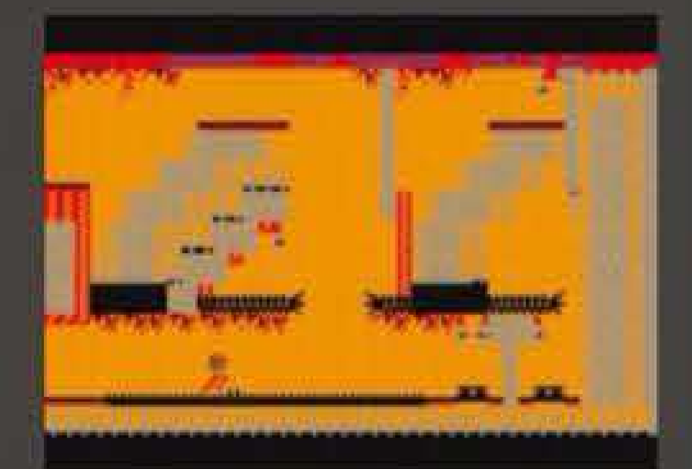
MSX

■ Casi tan frenético como el original, el de MSX consigue replicar bien a su modelo. Los enemigos exigen más golpes, y el bestia de Green Yamo ataca aunque estés escalando.



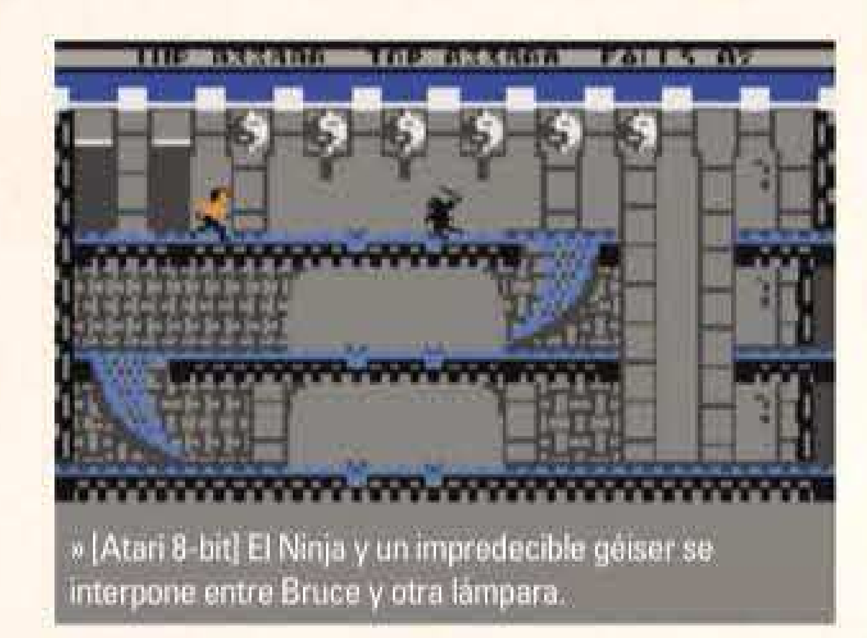
PC-88

■ Aunque Bruce, el Ninja y un Yamo azul contrastan con los chillones fondos, hay un problema: los luchadores y los escenarios se confunden en algún momento.



FM-7

■ De un primer vistazo parece que esta versión es idéntica a la de PC-88, pero posiblemente por razones técnicas, tenemos peores controles y un molesto parpadeo.



» [Atari 8-bit] El luchador de sumo Green Yamo da un alarido cuando Bruce se acerca.

» [Atari 8-bit] El Ninja y un impredecible géiser se interpone entre Bruce y otra lámpara.



» [Atari 8-bit] Bruce corre hacia una última lámpara mientras su terrible enemigo deja caer magia negra sobre él.

representa visualmente. Podía mover ocho bytes, y una porción completa de la pantalla parecía moverse. Esto redujo la necesidad de animar porciones grandes de pantalla, y la respuesta del juego podía ser rápida. La animación, combinada con el sistema de colisiones del hardware me permitió hacer interactuar a Bruce con fondos animados de forma muy interesante."

Las violentas interacciones de Bruce con sus enemigos fue otra área donde Fortier invirtió mucho tiempo. "Creé una serie de estados para cada personaje: estático, ataque, puñetazo y patada. Programé el juego para cambiar ese estado según lo que hiciera Bruce. Como cada personaje era independiente, era fácil alterar esos mecanismos y cómo se activaban."

Como derivado de la forma en la que Fortier había programado a sus villanos, algo de programación extra permitía introducir un modo para dos jugadores único. "Era imposible que hubiera un modo de dos jugadores, pero controlar a uno de los personajes no-jugadores y hacer que se dirigiera a tu amigo no lo era tanto. Era fácil vincular a los personajes no jugadores a los joysticks."

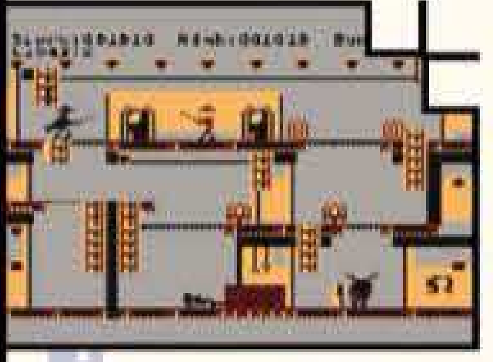
Igual de importante para Fortier era que la dificultad fuera la adecuada. "Cada diseñador busca dificultades variables para sus juegos. No quieres que sea muy sencillo, ni que resulte frutrante. Por suerte, con mi sistema de desarrollo pude montar el código rápidamente y dedicar tiempo a testear la dificultad."

Los recuerdos de Fortier del lanzamiento de *Bruce Lee* están relacionados con la sorpresa que suponía ver las enormes cifras de venta del juego en Atari y en el resto de los ports. "Su éxito me dejó sorprendido. Aunque palidece en comparación con las ventas de los juegos de hoy, creo que teníamos un porcentaje superior en relación a la base de consolas instaladas. Era uno de esos juegos que tenía todo el mundo. La primera conversión fue la de C64: teníamos más RAM y un 25% de velocidad de proceso de la CPU, así que decidí programar un emulador de Atari. Las versiones de Apple, PC and PCjr se hicieron allí mismo, así que pude trabajar con los programadores. La de Spectrum no me gustó demasiado, parpadeaba un montón. La de MSX era divertida, aunque el trabajo internacional era complicado por entonces: no pudimos ayudar mucho."

Cuando le preguntamos qué cambiaría de *Bruce Lee*, Fortier se arrepiente de una sola cosa. "Pat Garcia era el presidente y tenía problemas con el juego, así que me pidió que lo hiciera más fácil. Me hubiera gustado conservar la dificultad anterior. Pero esos cambios contribuyeron a que estuviera afinado. Sabes que tienes un buen juego entre manos cuando el equipo lo juega después del lanzamiento." ✱



» Ron Fortier desarrolló una versión de *Zaxxon* para Atari de 8 bits antes de crear *Bruce Lee*.



HITOS DEL CREADOR

CONAN: HALL OF VOLTA
SISTEMA: Atari 8-bit, C64 **AÑO:** 1984

THE GOONIES
SISTEMA: Varios
AÑO: 1986

ZORRO (IMAGEN)
SISTEMA: Atari 8-bit, C64 **AÑO:** 1985



TOMB RAIDER 101

■ El concepto tras el *Tomb Raider* original era simple - un juego de exploración, puzles y combates protagonizado por una versión femenina de Indiana Jones. Una de las primeras aventuras de acción 3D importantes, que llegó a ser ejemplo para el género. La serie *Tomb Raider* se ha reiniciado un par de veces y ahora está al cuidado de Crystal Dynamics.

TOMB RAIDER

CON CASI 20 AÑOS A SUS ESPALDAS, LARA CROFT SIGUE TRABAJANDO SIN DESCANSO. IAN DRANSFIELD ECHA LA VISTA ATRÁS, AL JUEGO QUE LO EMPEZÓ TODO - EL ORIGINAL, NO REINICIADO, SIN ANGELINA JOLIE

Es difícil de imaginar, pero Tomb Raider no ha sido siempre un fenómeno. Cuando se lanzó en octubre de 1996, llegando primero a Sega Saturn (no llegaría a su hogar espiritual, PlayStation, hasta el mes siguiente), fue bien recibido... y ya está. Avanzando 19 años, nos encontramos en un mundo en el que todos conocen el nombre de Lara Croft, en el que jugadores y no jugadores han jugado al menos a un *Tomb Raider* o, al menos, han visto una de las películas..

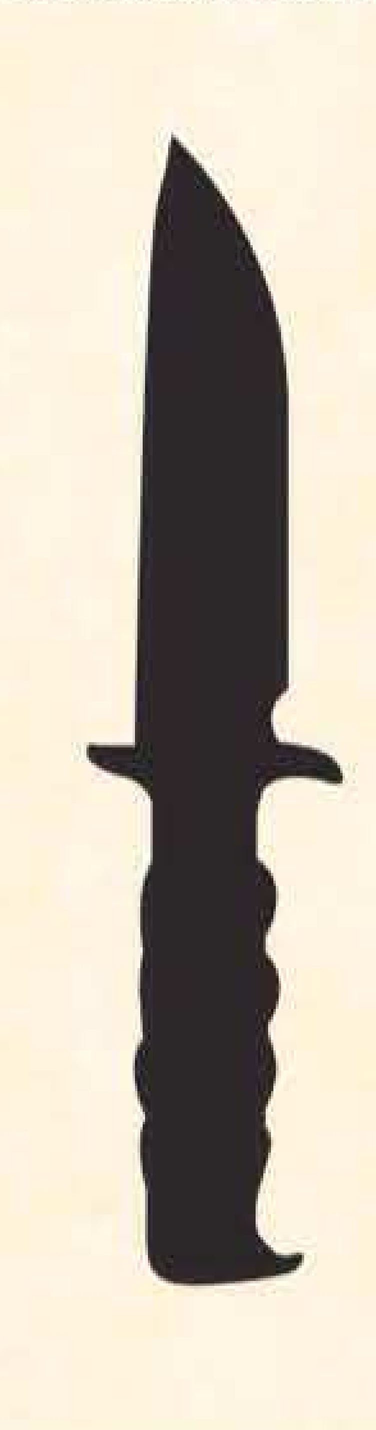
¿Cómo se crea un icono? De acuerdo a Adrian Smith, ex-director de operaciones y desarrollo en Core Design, se trata de juntar unas pocas ideas: "La idea original vino de un puñado de bocetos que Toby [Gard] tenía y de unas pocas conversaciones que tuvimos".

"No puedo recordar el momento exacto, pero mi hermano [Jeremy Heath-Smith, co-fundador de Core] y yo acabábamos de volver del Tokyo Game Show habiendo visto los maravillosos nuevos títulos que se iban a lanzar, y fue un cambio de enfoque porque había muchos juegos en 3D por el nuevo hardware que había... La idea original de *Tomb Raider* vino de ahí."

Indiana Jones, Tintín y las leyendas arqueológicas contemporáneas contribuyeron al producto final, pero la chispa de inspiración original para *Tomb Raider* fue clara. "Fue tan simple como decir, '¿No sería genial hacer algo rodeado de misterio, Egipto y los templos, tumbas...?' Así es como empezamos," recuerda Adrian.

De las ideas lanzadas y discutidas salió un plan concreto para el juego - un plan que no cambió demasiado desde el primer día hasta que estuvo completado, nos cuenta Adrian. "Los puntos clave del juego aparecieron muy rápido -el diseño que Toby escribió originalmente era un documento de 12 páginas." Un elemento clave de este documento era, por supuesto, el protagonista. "Sabíamos que se trataba de un personaje que no necesita ser el típico héroe musculoso y armado," explica. "No queríamos ese personaje, fue fácil darnos cuenta de que debería ser alguien con quien el jugador se asociara y buscamos eso en todas sus versiones."

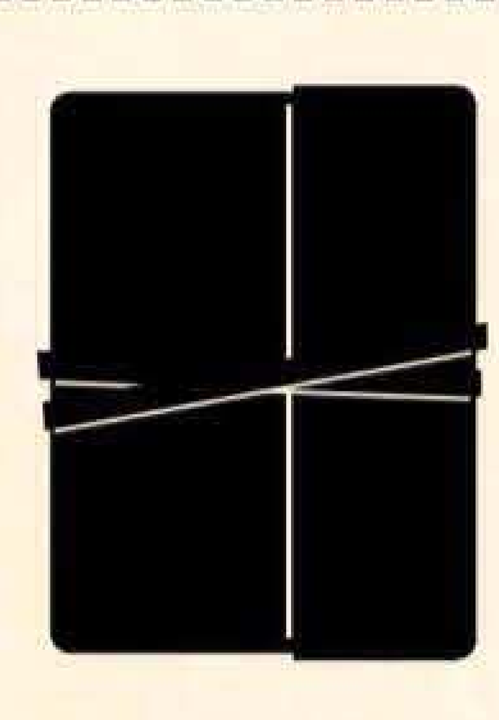
De hecho, el personaje que se convirtió en Lara Croft no tenía armas hasta la mitad del desarrollo de *Tomb Raider* - el equipo era firme en que necesitaban hacer bien primero la exploración y la resolución de puzles. "Realmente cambió el enfoque," recuerda Adrian. "Tan pronto como das a alguien armas, se convierten en personajes al estilo Schwarzenegger, y eso no era lo que queríamos, lo supimos desde el principio." ▶




» [PC] Los puzles eran complicado, pero solo porque te exigían revisar cada rincón – todo un MacGuffin-.


» [PC] Aunque anticuado para los estándares actuales, el estilo distintivo de *Tomb Raider* sigue destacando.


» [PC] No había demasiadas escenas de corte, pero *Tomb Raider* sí que gustaba de ofrecer giros argumentales.

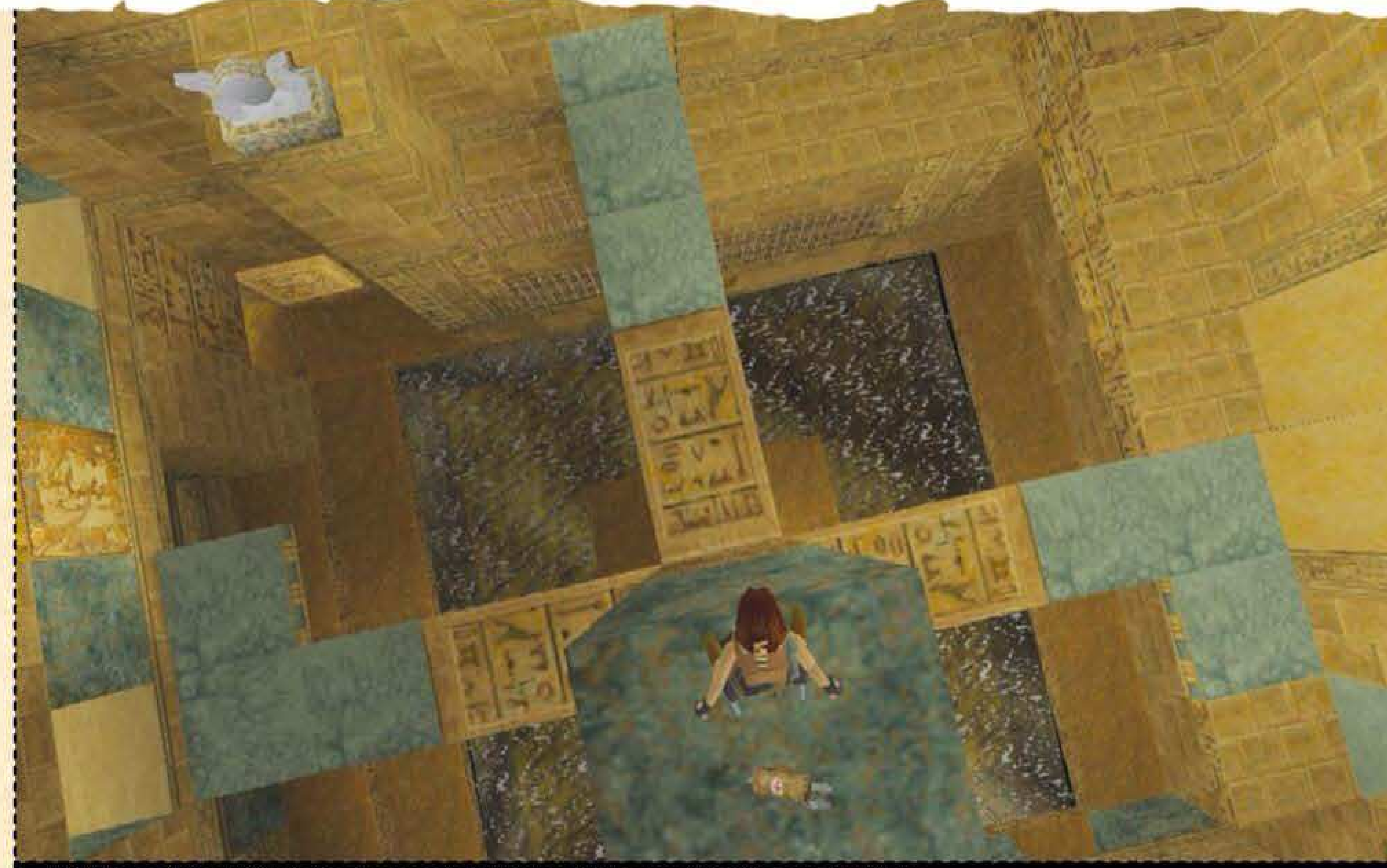




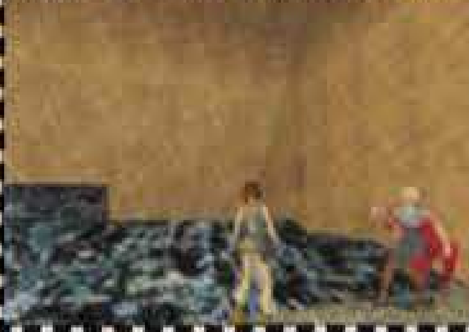
LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** Eidos Interactive
» **DESARROLLADOR:** Core Design
» **LANZAMIENTO** 1996
» **PLATAFORMAS:** Saturn, PlayStation, PC





» [PC] Muy pocos títulos en la historia de los videojuegos han logrado transmitir una sensación de vértigo como *Tomb Raider*.



» [PC] Aquí, tu principal antagonista, tras convertirse en una bestia mutante alada.



» [PC] En un punto, *Tomb Raider* no tenía superficies en pendiente. Las diagonales vinieron después.

▶ Pero finalmente el plan cambió. Con las bases establecidas de no ser un simulador de Arnie, se presentaron los tiroteos en *Tomb Raider* como una mecánica adicional, sin ser el epicentro. "Decidimos que necesitábamos otro elemento," dice Adrian. "Los murciélagos y lobos llegaron - pero teníamos que saber que haría Lara con ellos. Por tanto, la dimos armas. Creo que mejoró el juego, añadió un nivel a Lara que la permitía ser más acrobática. Permitió que pudiera correr y disparar a la vez, el tirabuzón en el aire, y de ahí nació el poder tirarse de cabeza."

Esta capacidad de ser tan ágiles y cambiar el enfoque tan rápida y eficientemente no era casualidad - el equipo de Core era pequeño, y el uso de (en ese momento) de herramientas no habituales, hizo más rápido y fácil al proceso de revisión de lo que había sido antes. Nathan McCree trabajó como compositor en el juego original, con cierta responsabilidad de producir los guiones de las escenas de vídeo y de corte. Nos explica como el tamaño del equipo en Core afectó al desarrollo: "Había un grupo de 6 a 8 personas, expandiéndose a 12 a 15 con gente que se añadió en varias fases de la producción. Todo trabajamos juntos para que no tuviéramos que mandarnos emails, sino solo hablar. Se trataba de un crisol de ideas."

Está proximidad permitió una expansión orgánica de *Tomb Raider*, dice Nathan, con las ideas flotando libremente y siendo discutidas por igual entre los veteranos y novatos. "Éramos casi como una familia, saliendo a veces juntos y de fiesta. Muchos de nosotros seguimos en contacto y nos juntamos cuando podemos."

» Aunque se lanzó en Sega Saturn, el éxito de *Tomb Raider* fue en PlayStation.

Nathan admite que no era perfecto trabajar con una producción pequeña, como era *Tomb Raider* entonces, ya que la pequeña escala tenía sus propios problemas. Uno de ellos era no tener tiempo para ir a Londres: "Recuerdo que fuimos a Londres a grabar a los artistas de voz en un estudio de sonido," dice Nathan. "Días después, de vuelta en Derby, cuando estaba editando el audio, descubrí que habíamos olvidado grabar a uno de los personajes, y solo restaban unos días para mandar la versión final al editor no había tiempo para reservar otra sesión de audio. Parecía claro que lo tendría que hacer yo mismo. Acabé haciendo de Monje Medieval en la secuencia de vídeo del ascensor, la que precede al nivel de St Francis Folly."



Pero en general, la atmósfera y tamaño del equipo de desarrollo de *Tomb Raider* fue una bendición para la producción. "Creo que los niveles de creatividad son difíciles de mantener en un equipo grande," explica Adrian. "Es una obviedad, pero cuando eres un equipo pequeño y todos viven y respiran [el juego], se mantiene la concentración y las motivaciones. Diría que todos en el equipo eran un recurso clave para la dirección que el juego tomó."

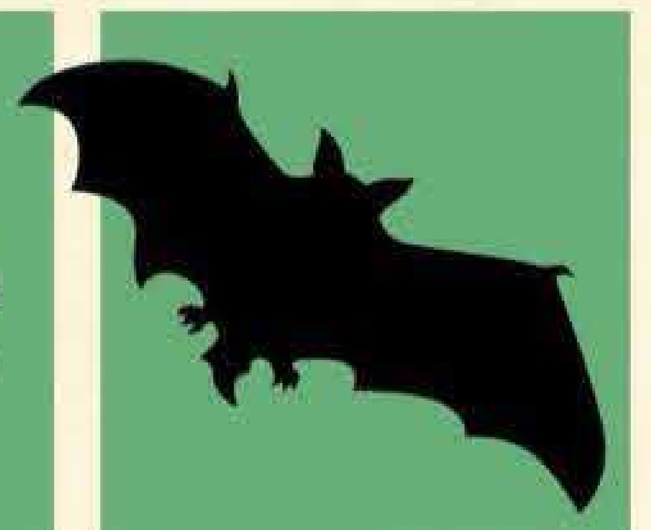
Por supuesto, trabajar tan cercanos -en sentido literal y figurativo - supuso también sus propios problemas, y tanto Adrian como Nathan resaltan las a veces 'acaloradas' discusiones que podían surgir de nimiedades - como ▶

ESPECIES EN PELIGRO

Míticas o reales – Lara las matará

MURCIÉLAGOS

■ Pueden llegar a ser ruidosos e irritantes, pero no subestimes su habilidad para pillarte en pleno salto, haciéndote caer hacia la muerte.



OSOS

■ Los osos son todo un peligro cuando consiguen acercarse lo suficiente. La agilidad de Lara es su mejor recurso aquí, eso o esconderse en el agua.



LEONES

■ Otra bestia que puede hacer mucho daño si se acerca. Lo mejor es correr y saltar como loca para confundir a la bestia y atemorizarla de paso. Y después dispararla.



CENTAUROS

■ Obviamente, hay centauros. Estas criaturas míticas lanzan bolas de fuego explosivas a Lara, lo que implica esquivarlas a toda costa. Limítate a correr, si puedes.



CLONES

■ Un clon sin piel de Lara que imita todos sus movimientos - oh, y el daño que le hagas se refleja en ti-. Uhmm, si hubiera una trampilla a un foso de lava ardiente por aquí cerca...

MUTANTES (SIN PIERNAS)

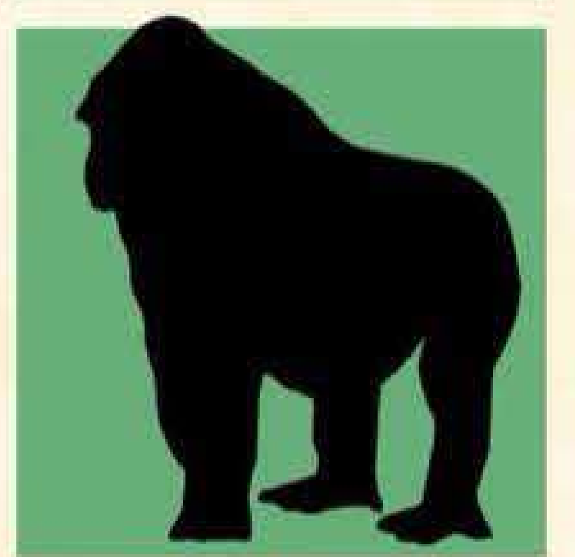
■ Esta... cosa puede que no tenga piernas, pero lo compensa con su aspecto aterrador y siendo capaz de matarte bastante rápido.





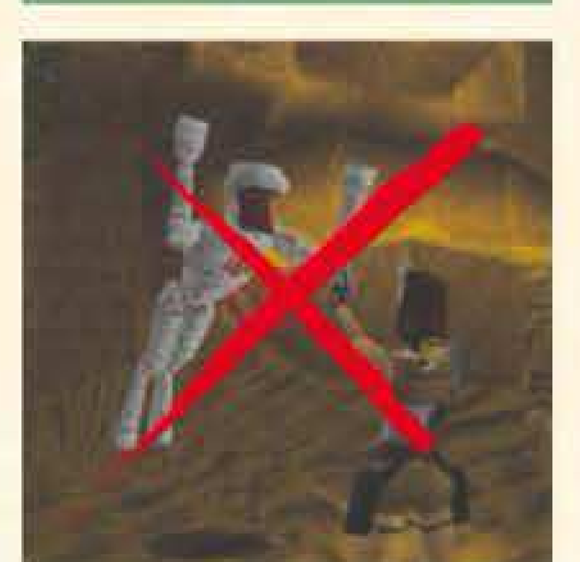
GORILAS

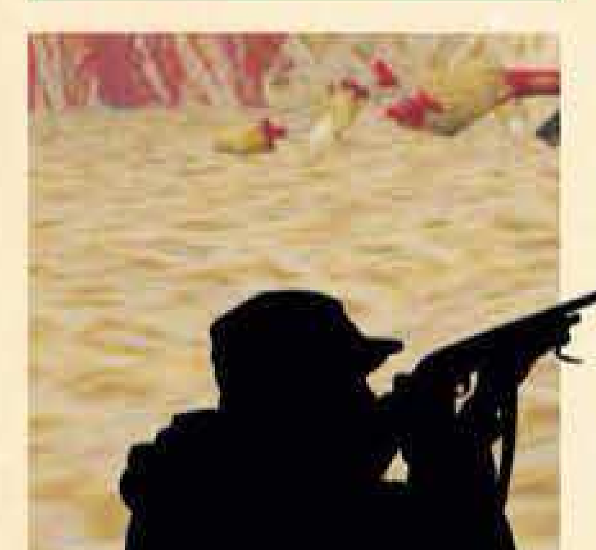
■ Sabemos que son 'primos' nuestros, e inteligentes, pero a Lara le da igual. Si se ponen en su camino, ya se pueden dar por extinguidos.



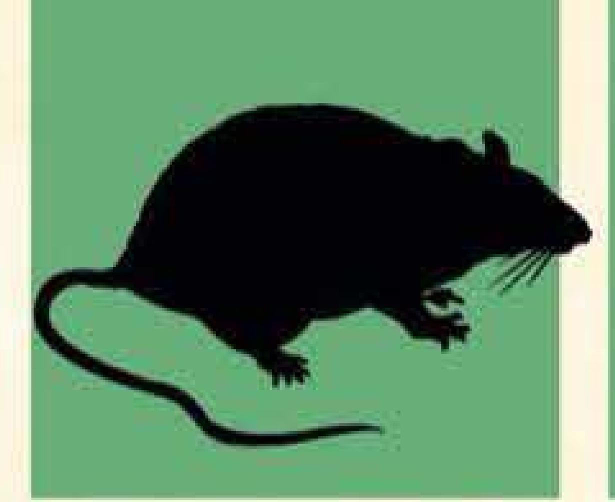
MUTANTES MOMIFICADOS

■ ¿Por qué momificarían los egipcios a estas monstruosidades? No lo sabemos. Explotan, porque... ¿Por qué no?









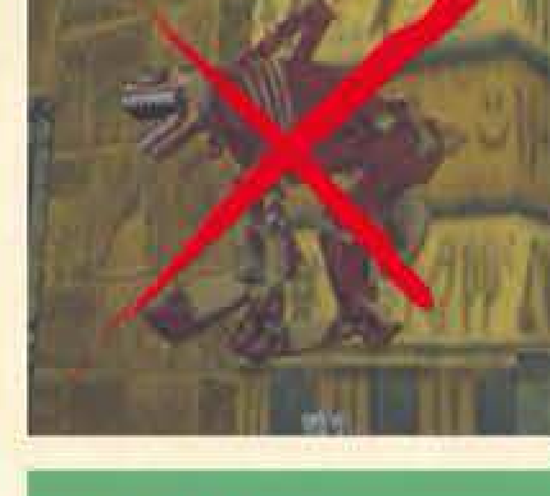
MUTANTES (A CUATRO PATAS)

■ Algunos mutantes nunca fueron capaces de caminar erguidos. En su lugar van a cuatro patas y resultan bastante irritantes.

RATAS

■ ¿Qué juego podría considerarse completo sin sus respectivas ratas? Las de *TB* son irritantes, nada más. Como los murciélagos, pero sin alas.





GENTE

■ Por supuesto, el animal más peligros es el ser humano. Son los enemigos más peligrosos porque llevan armas y no dudan ni un instante en utilizarlas.

MUTANTES VOLADORES

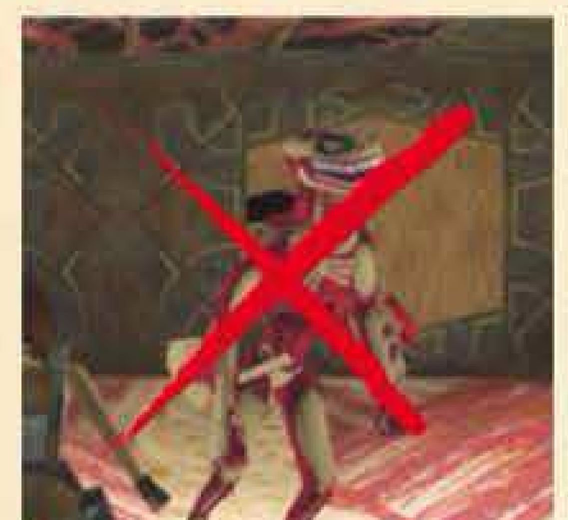
■ ¿Qué es peor que un mutante? Uno volador. No son difíciles de matar, pero si no prestas atención puedes hacerte daño.



RAPTORES

■ En una escala de 'uno' a 'inespeardo', los velociraptores de *Tomb Raider* son esto último. Lo peor es cuando su primo mayor aparece después.

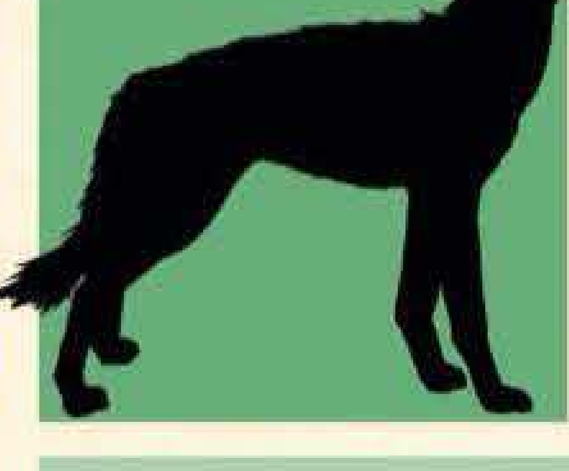




MUTANTES (BIPEDOS)

■ Algunos mutantes sin piel aprendieron a andar erguidos, pero en lugar de estar contentos por ello, son el doble de agresivos.





LOBOS

■ Un lobo no es problema para Lara. Por desgracia, los lobos van en manada, y eso causa problemas del tipo seis-contra-uno. Esquiva, rueda y lanzate.



COCRODILOS

■ Estos idiotas verdes no son difíciles de matar cuando están en tierra, pero el problema es que te encontrarás con ellos a menudo cuando te vayas a bañar. Sal y dales lo suyo.



TYRANNOSAURUS REX

■ El enemigo más famoso de *Tomb Raider* llega pronto en el juego y es fácil de vencer. Si te escondes, no podrá pillarte. No importa que esté extinto.

✕ CRIATURAS RARAS


» [PC] El símbolo en los botiquines se pidió que fuera retirado. El culpable fue cierta organización con el mismo símbolo.


» [PC] La tradición de matar a Lara de forma violenta sigue, pero no hay nada más horripilante que tirarla de cabeza al suelo.


» [PC] La casa de Lara, más que un guiño, era el tutorial. Incluso se podía encerrar al mayordomo en el segundo juego.

▶ por ejemplo cómo opera la cámara al entrar en una habitación, o el hecho de que el juego no tuviera superficies diagonales. Pero ambos mantienen que esta forma abierta, franca y ágil, de desarrollo fue uno de los aciertos más importantes de *Tomb Raider.*

Dicha agilidad vino de las herramientas que el equipo creó internamente para hacer que la producción de nuevos niveles y mecánicas fuera más rápida - algo que podía ser modificado rápido y probado y analizado casi tan pronto como se implementaba. "Creo que fue uno de las claves de su éxito," explica Adrian. "La habilidad de, todo el equipo, poder jugarlo, analizarlo y cambiarlo fácilmente."

Aunque las discusiones hacían subir la temperatura en la pequeña oficina de Derby, no había muchos desacuerdos internamente. De hecho, el mayor problema que apareció vino de la editora, Eidos, que intentó convencer a Core de desechar la protagonista femenina.

"Dijeron cosas como 'no hagas un juego con un personaje femenino -al menos ten un personaje masculino para que el jugador elija," dice Adrian. "Muchas de esas decisiones se discutieron abiertamente y el equipo se mantuvo firme. *Tomb Raider* habría sido diferente si el jugador hubiera tenido la elección de ser hombre o mujer. Dijimos: 'No, es el núcleo de lo que es este juego - es sobre este personaje-.'"

Ese personaje, Lara Croft, se convirtió en un icono - apareciendo en portadas de revistas, yéndose de gira con U2, teniendo un par de películas basadas en sus aventuras... Pero inicialmente fue el recibida por una prensa de videojuegos inmadura y una base de fans que se fijaban más en el tamaño de sus pechos.

Esas cosas poligonales brotando de su pecho fueron el centro de demasiada atención a mediados de los noventa, y es algo que Adrian nos cuenta que encontró entretenido. "Para nosotros era un personaje de dibujos," rie. "No era más que similar a Tom y Jerry cuando Tom se aplasta el pie con el martillo y se hincha hasta 10 veces su tamaño. La tecnología no nos permitía hacerla como queríamos, por lo que era más cuestión de probar ciertas cosas que podrían darle algo de forma. Era así de simple."

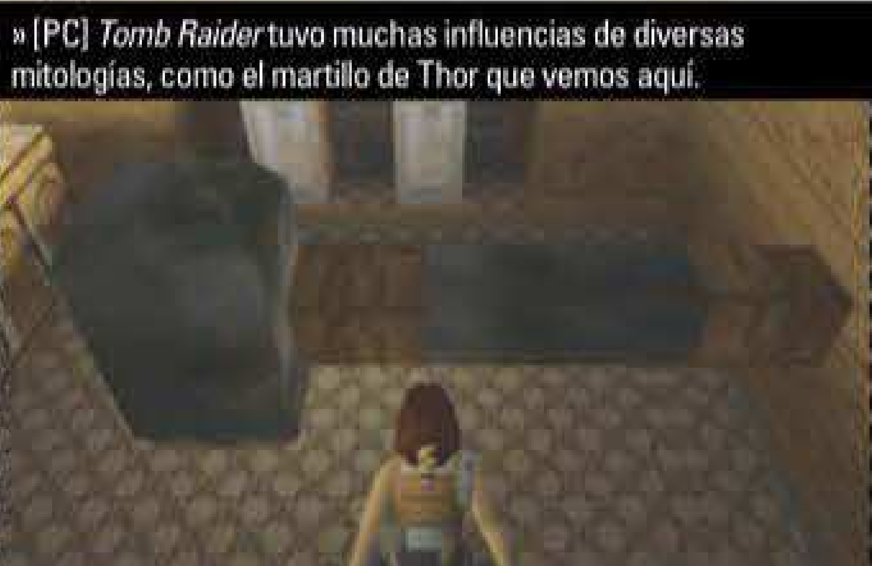
Al aumentar la atención en Lara, más gente acabó jugando a Tomb Raider. En ello eran recibidos por una proposición única; un juego que no ofrecía mucha simpatía, y uno que recompensa la exploración tanto como la castiga. En un momento estabas descubriendo munición escondida y botiquines tras una antigua estatua de un gato, y al siguiente eras perseguido por un grupo de velociraptores, corriendo hacia el encuentro de un Tyrannosaurus Rex.

Todo el mundo recuerda la primera vez que encontraron la mano gigante en el Palacio de Midas - la tentación de escalarla era demasiado grande, solo para que Lara encontrara la muerte, convertida en oro. Hablando de muerte, este era otro elemento clave. Castigaba al jugador, pero ofrecía un nivel de gratificación al ver a tu avatar en pantalla ardiendo, ahogado o destrozado por una caída. Suena mal, pero si encuentras a alguien que jugara a *Tomb Raider* y dice que no se tiró de cabeza al suelo sólido, has encontrado un mentiroso.

Los momentos favoritos de Adrian en *Tomb Raider* llegan de una forma diferente - son los de un hombre al otro lado de la valla. "Originalmente había tres secretos en cada nivel, con un total de 100 en el juego," explica. "Empezamos a recibir llamadas de gente mientras trabajábamos en el segundo juego, cuatro de la madrugada y llorando, diciendo 'Estoy jugando al juego, tengo 99 secretos, ¡por favor decidme el último para conseguir 100!'

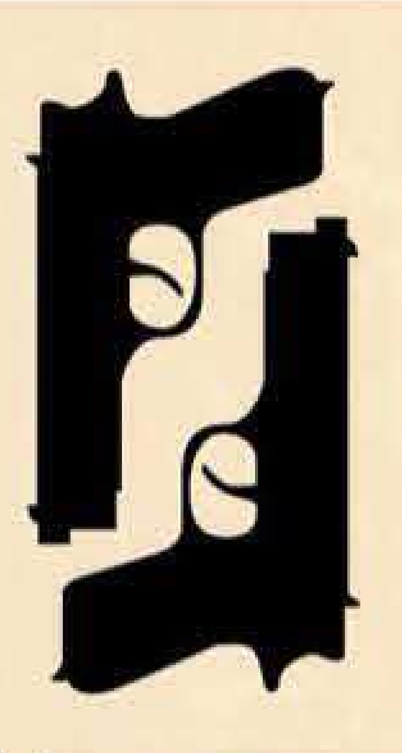
"Descubrimos que los programadores habían hecho la cuenta de los secretos, pero que no soportaban los tres dígitos, por lo que aunque la gente descubriera todos los secretos, el contador solo llegaba hasta 99. Pobrecillos... les dijimos, 'Solo sigue jugando, lo encontrarás...' Por tanto, era un cambio

» [PC] *Tomb Raider* tuvo muchas influencias de diversas mitologías, como el martillo de Thor que vemos aquí.



» [PC] Conseguir engranajes es un ejemplo típico de los puzles en *Tomb Raider.*





MÁS DE CORE

CHUCK ROCK
PLATAF: ATARI ST, AMIGA
AÑO: 1991
FIRESTORM: THUNDERHAWK 2
(PANTALLA)
PLATAF: PC, PLAYSTATION
AÑO: 1995
PROJECT EDEN
PLATAF: PC, PS2
AÑO: 2001

"GAME OVER, MAN" Las desafortunadas desventuras de Lara Croft



LA ESPADA DE DAMOCLES

■ ¿Para qué es esa sombra en el suelo? Oh, es solo una gigantesca espada colgando, lista para atravesarte la cabeza. Y recuerda: en la historia griega era solo una espada. En *Tomb Raider,* son aproximadamente una docena.



AHOGADA

■ La mayor parte del tiempo bajo el agua lo pasas agobiado en un intento desesperado de llevar a Lara a la superficie del agua, para que pueda volver a coger aire. Si no lo consigues te sentirás fatal. Incluso 20 años después sigue siendo algo incómodo de ver.



EMPALADA

■ Una cosa es quedarse corto en un salto y acabar rompiendo el cuello a Lara, como todos hicimos un millón de veces en *Tomb Raider,* pero hay algo peor que eso al quedarte corto. Nos referimos a ser atravesados por pinchos gigantes dejados por unos bastardos antiguos.



LAVA

■ ¿Por qué está ese suelo rojo? Oh, porque se trata de rocas fundidas y muy calientes, y ahora Lara está ardiendo. Y muerta. Cuando pensabas que las caídas y los pinchos y los animales son lo peor que te podía pasar, el suelo se vuelve peligroso en *Tomb Raider.*



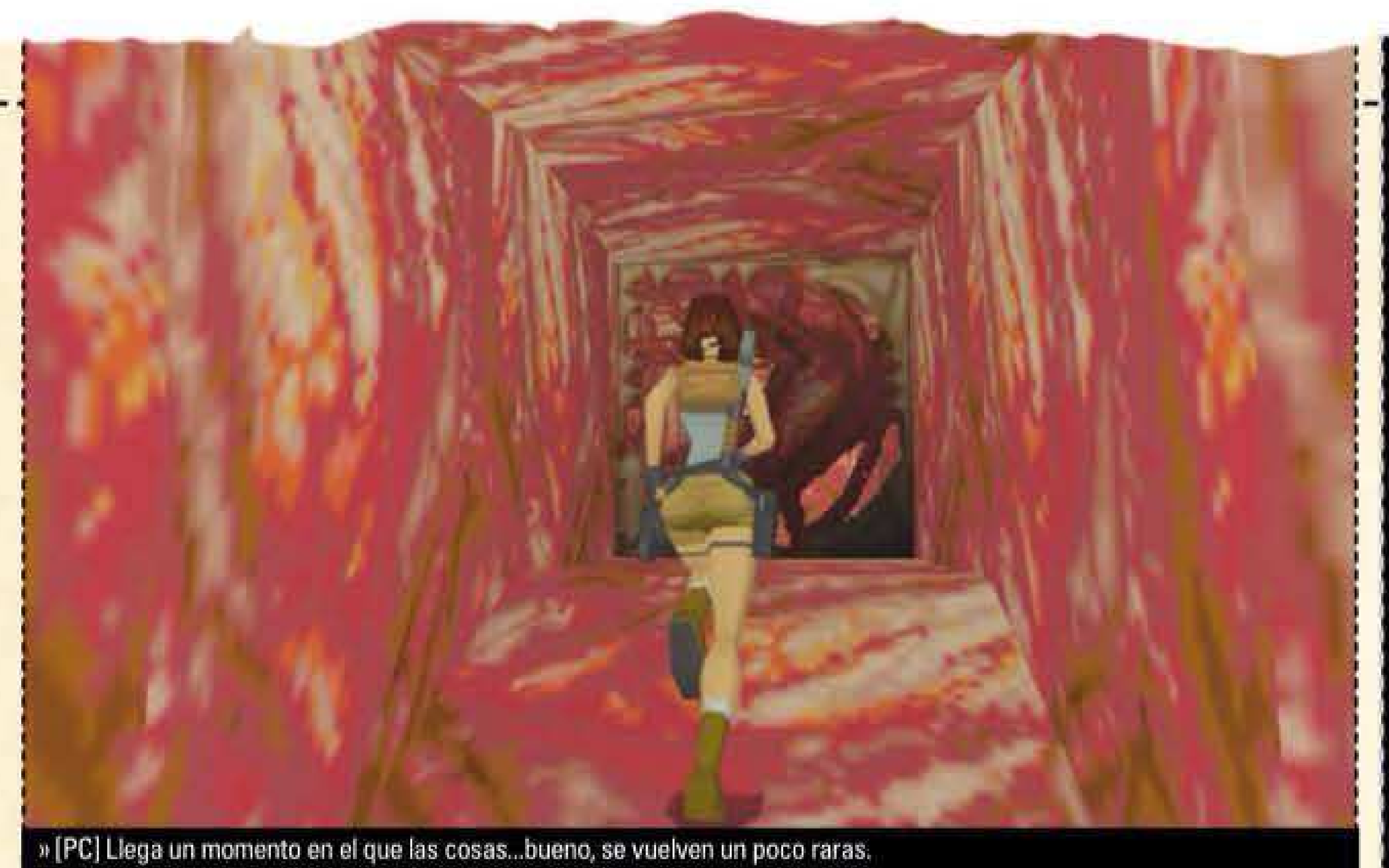
EL TOQUE DE MIDAS

■ Una de las mayores (y más crueles) sorpresas en casi cualquier juego, Core introdujo la mano de Midas para tentar a los jugadores a que la escalaran. ¿Qué pasaba cuando lo acababas haciendo? Lo que hacía el toque del rey. Convertirte en oro.

que teníamos que hacer rápido, pero recuerdo que todos nos reímos, aunque fue algo que se nos escapó."

Aunque el ambiente de trabajo era bueno, hubo algunos aspectos de trabajar con *Tomb Raider* de los que Adrian no estaba tan enamorado. "Todas las noches que pasamos. Fue un trabajo duro," se lamenta. Pero al mismo tiempo, Adrian reconoce que fue gratificante y mereció la pena. "Fue cuestión de amor," dice. "La gente se apasionó y sintió identificado con ello, y eso hizo que se alzara la voz y que hubiera discusiones. Pero en general, acabarlo fue fantástico."

No fue mucho tiempo después de terminar el desarrollo y lanzar *Tomb Raider* cuando el fenómeno comenzó a despegar. Es fácil olvidar que en 1996 este era un nuevo tipo de juego - y nada antes había tenido de protagonista a un personaje tan único. El hype iba a tope y la leyenda de Lara y sus aventuras en tumbas estaba comenzando.


» [PC] Llega un momento en el que las cosas...bueno, se vuelven un poco raras.

> "LLEGARON LAS VENTAS Y LOS ANÁLISIS Y NOS DIMOS CUENTA DE QUE ESTÁBAMOS ANTE ALGO GRANDE"
> Nathan McCree

Nathan explica como les pilló por sorpresa el éxito de *Tomb Raider* y la propia Lara. "No creo que ninguno de nosotros supiera realmente lo famosa que se haría. No es algo que cualquier miembro del equipo pudiera haber imaginado... *Tomb Raider* para mí no era más que otro juego de la larga lista de juegos en los que había trabajado. No fue hasta que llegó a las listas de ventas y vimos los análisis que supimos que teníamos algo especial."

Adrian recuerda su sorpresa, aunque se acabó dando cuenta de que *Tomb Raider* podría convertirse en un monstruo vino de las reuniones de marketing con la editora. "Recuerdo sentarme en una habitación con los de ventas y distribución. Nunca habíamos pensado que este juego pudiera hacer millones. ¡Ahí es cuando llegó el miedo! Pensé 'Cristo, deberíamos terminar esto ahora...'"

Cuando creció la fama su fama, Lara acabó siendo el epicentro, ensombreciendo al propio juego. A Core no le importó, y de hecho el estudio empezó a divertirse con la creciente atención que su creación estaba obteniendo. "En confianza hicimos muchas cosas," ríe Adrian, "recuerdo que al aumentar el nivel de interés nos preguntamos cosas como '¿cuándo es su cumpleaños?' Sin pensarlo mucho dijimos, 'Bueno, el 14 de febrero', casi lo primero que surgió. Estas cosas se quedaron y formaron parte de Lara definiéndola. '¿Dónde estudió?' Y la mandamos a un colegio masculino."

Las secuelas aparecieron inevitablemente, aunque el plan original era hacer un juego y punto. Los equipos cambiaron y se movieron para tratar de mantener el flujo creativo, pero finalmente la chispa se apagó. El interés en Lara comenzó a decrecer. Tras el desastroso lanzamiento de *Tomb Raider: Angel of Darkness*, a Core Design le arrancaron su propia creación, pasando a Lara y sus aventuras a un equipo estadounidense, Crystal Dynamics, para el lanzamiento en 2006 de *Tomb Raider: Legend*. El título era apto, y el reinicio de esta verdadera súper estrella del videojuego iba en serio - aunque el mérito estaba del lado de Core Design.

Fue un final triste para un inicio tan brillante, pero ni Adrian ni Nathan se sienten mal por ello: "Lo disfruté mucho," sonríe Nathan. "Me encantó escribir la música pero también trabajar con el guionista y los artistas de voz y producir las secuencias de vídeo."

Que Adrian está orgulloso es palpable - esto es algo que se hizo grande, pero viniendo de un equipo británico de pequeño tamaño, partiendo de una idea original. "Estoy muy orgulloso de ello," dice Adrian, "estoy seguro que todo el equipo que trabajó en ello está orgulloso, y también lo deberían estar."

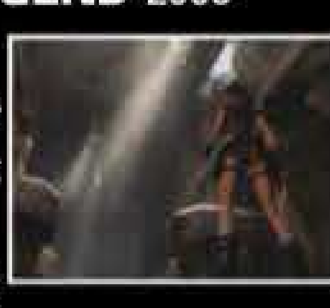
Creamos algo que ha sobrevivido al paso del tiempo - no creo que debamos subestimar eso, y no pienso que no uno se pueda sentir de otra forma que orgulloso. Echando la vista atrás, la única forma de verlo - incluso a pesar de su triste final- es de una forma muy positiva. Fue una grandísima experiencia de la que estoy orgulloso de haber formado parte."


» [PC] Es cuadrado, con texturas de baja calidad, distancia de dibujado pobre… pero *Tomb Raider* sigue siendo increíble.

EL EFECTO DYNAMIC

Una vez que Lara se desentió de sus creadores, se fue a vivir con los estadounideses de Crystal Dynamics. Aunque muchos se preocuparon por el futuro de esta heroína británica, la historia ha demostrado que sus actuales guardianes saben como hacer un gran *Tomb Raider*.

TOMB RAIDER: LEGEND 2006



■ Crystal Dynamics sorprendio a mucha gente en su primer *Tomb Raider*, principalmente porque era bueno. Bueno hasta el punto de que muchos olvidaron a Core Design. *Legend* fue un gran inicio que merecía la pena.

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY 2007



■ Un remake del original de 1996, *Anniversary* fue a la vez un regalo de décimo cumpleaños para *Tomb Raider* y un gran juego por sí mismo. No una copia, sino un reinicio completo. Se trata de un juego que complementa al original y está a su nivel.

TOMB RAIDER: UNDERWORLD 2008



■ Probablemente el *Tomb Raider* menos memorable de Crystal Dynamics, *Underworld* no era malo, sino solo un poco aburrido. Demostró que la fórmula del *Tomb Raider* original necesitaba refrescarse de alguna manera.

TOMB RAIDER 2013



■ Y por eso Crystal Dynamics reinicio las aventuras de Lara, dándonos una historia del origen de Miss Croft, y una aventura que tomaba ciertos detalles de *Uncharted*, *Los Juegos del Hambre*, *Far Cry* y otros. Es decir, imitaba a los imitadores.

RISE OF THE TOMB RAIDER 2015



■ Lo último de los que ahora guían a Lara, *Rise* muestra más crecimiento del personaje y, lo que es más importante, reintroduce más tumbas. No tendrá tantas como el original de 1996, pero ¿quién las tiene?



LA HISTORIA DE LA FRANQUICIA

GAMES

Muy pocos juegos retro de deportes aguantan el paso de los años, pero la franquicia de Epyx es una notable excepción. Kieren Hawken ha hablado con los creadores de la saga que destruyó más joysticks



» [Commodore 64] *Summer Games* puso el listón bastante alto al resto de la saga. Aquí la competición de gimnasia.

» [Commodore 64] *California Games* fue todo un exitazo para Epyx. La versión para C64 era bastante buena.

» [Commodore 64] *World Games* era algo más bobo que los anteriores, algo que tampoco le sentaba nada mal.

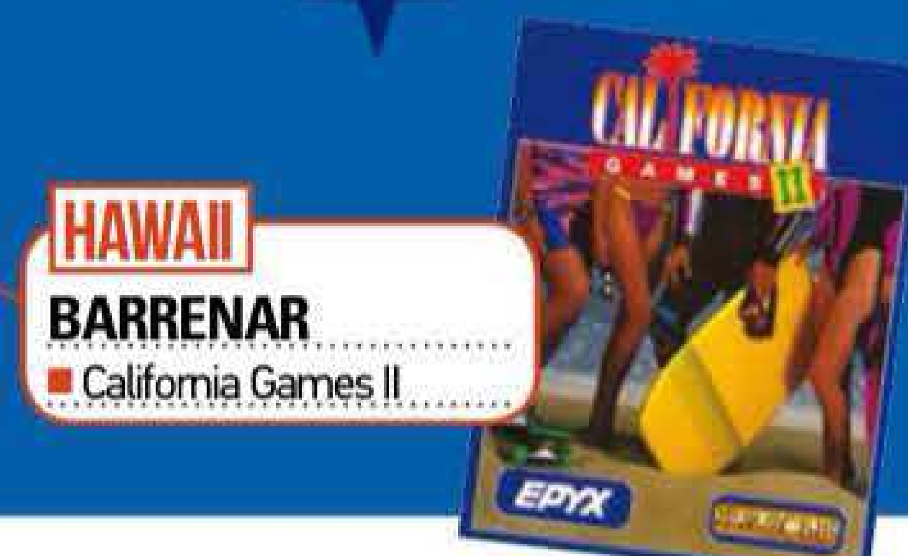
Epyx fue uno de los pioneros de los videojuegos. Títulos como *Temple Of Apshai*, *Jumpman* y *Pitstop* eran joyas entre los compradores tempranos de Commodore 64, Atari 8-bit y otros PCs domésticos del momento. Sin embargo, su mayor éxito fue cambiar el enfoque de los juegos deportivos, empezando con *Summer Games*. Y el resto, es historia, una en la que vamos a sumergirnos durante seis páginas. En un principio, no había intención de crear una saga, pero Epyx quería producir un juego que coincidiera con los Juegos Olímpicos de Los Angeles, de 1984. No se trataba solo de cubrir el gran evento deportivo del año: Epyx era una empresa californiana y los deportes eran parte del estilo de vida californiano. *Summer Games* se escribió en un principio para C64 y fue un gran éxito, motivo por el cual se hicieron otras adaptaciones. Chuck Sommerville, creador del clásico juego de puzles *Chip's Challenge*, fue uno de los principales reponsables de los ports. "Mi primer proyecto con Epyx fue convertir *Summer Games* de C64 al Apple II, y se me contrató concretamente para ello", recuerda. "Adaptar el juego a Apple II fue todo un reto porque no había sprites por hardware, de modo que tuve que escribir mis propias rutinas y tratar de reproducirlos, y nunca había hecho algo así. Los programadores de C64 quedaron impresionados con mi código, así que fui invitado a unirme en el desarrollo de otros videojuegos".

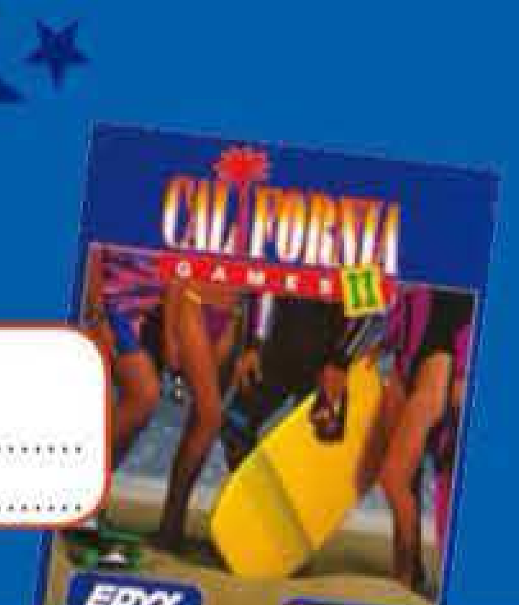
El gran éxito de *Summer Games* llevó a Epyx a hacer una secuela, *Summer Games II*, que llegaría un año más tarde. Aquí es donde aparece la gran figura tras la saga *The Games*: Matt Householder, que es más conocido a día de hoy por ser el productor de la saga *Diablo* de Blizzard. Matt recuerda la inmensa presión a la que le sometieron los jefes de Epyx para hacer la secuela: "El tremendo éxito de *Summer Games* en 1984 exigía una secuela, por supuesto. Y Epyx puso inmediatamente a sus empleados a desarrollar *Summer Games II* para lanzarlo tan pronto como fuera posible, en primavera de 1985. Empezamos a planearla tan pronto como habíamos acabado el primero." Chuck tuvo un rol clave en la secuela, pasando de adaptar los juegos a ser uno de los principales responsables, como él mismo comentaba antes. Le preguntamos cómo de difícil fue la tarea de elegir las categorías cuando la mayoría de deportes se habían usado en el primero: "La decisión de las categorías se tomó en mesas redondas, escribíamos un montón de cosas en una gran pizarra y entonces empezábamos a trabajar ciertas ideas para ver cuáles funcionaban mejor. Recuerdo que muchas de ellas tenían que ver con las mejores cualidades de la gente. Por ejemplo, Kevin Norman había hecho un genial programa para la animación de la categoría de hípica. Acabamos usando ese motor para todas los juegos que vinieron después. Era genial." ▶



JUEGOS POR EL MUNDO

Un vistazo al origen de algunos de los deportes más populares





ÁRTICO

KAYAKING
- Summer Games II

CANADÁ

LUCHA SOBRE TRONCOS
- World Games

EEUU

TIRO AL BLANCO
- Summer Games

MEDIO-TUBO
- California Games

BMX
- California Games

FRISBEE
- California Games

RODEO
- World Games

SNOWBOARDING
- California Games II

ESCOCIA

SALTO DE ALTURA
- Summer Games II

LANZAMIENTO DE CÁBER
- World Games

INGLATERRA

SALTO
- Summer Games

CICLISMO
- Summer Games II

PATINAJE ARTÍSTICO
- Winter Games

ESQUÍ ACUÁTICO
- California Games II



ESPAÑA

ESGRIMA
- Summer Games II

SUIZA

ESQUÍ ALPINO
- Winter Games

BOBSLEIGH
- Winter Games

LUGE
- Winter Games

MEXICO

COASTERING
- World Games

FRANCIA

HÍPICA
- Summer Games II

SLALOM
- World Games

SKATEBOARDING
- California Games II

GRECIA

NATACIÓN LIBRE
- Summer Games

CARRERA DE VELOCIDAD
- Summer Games

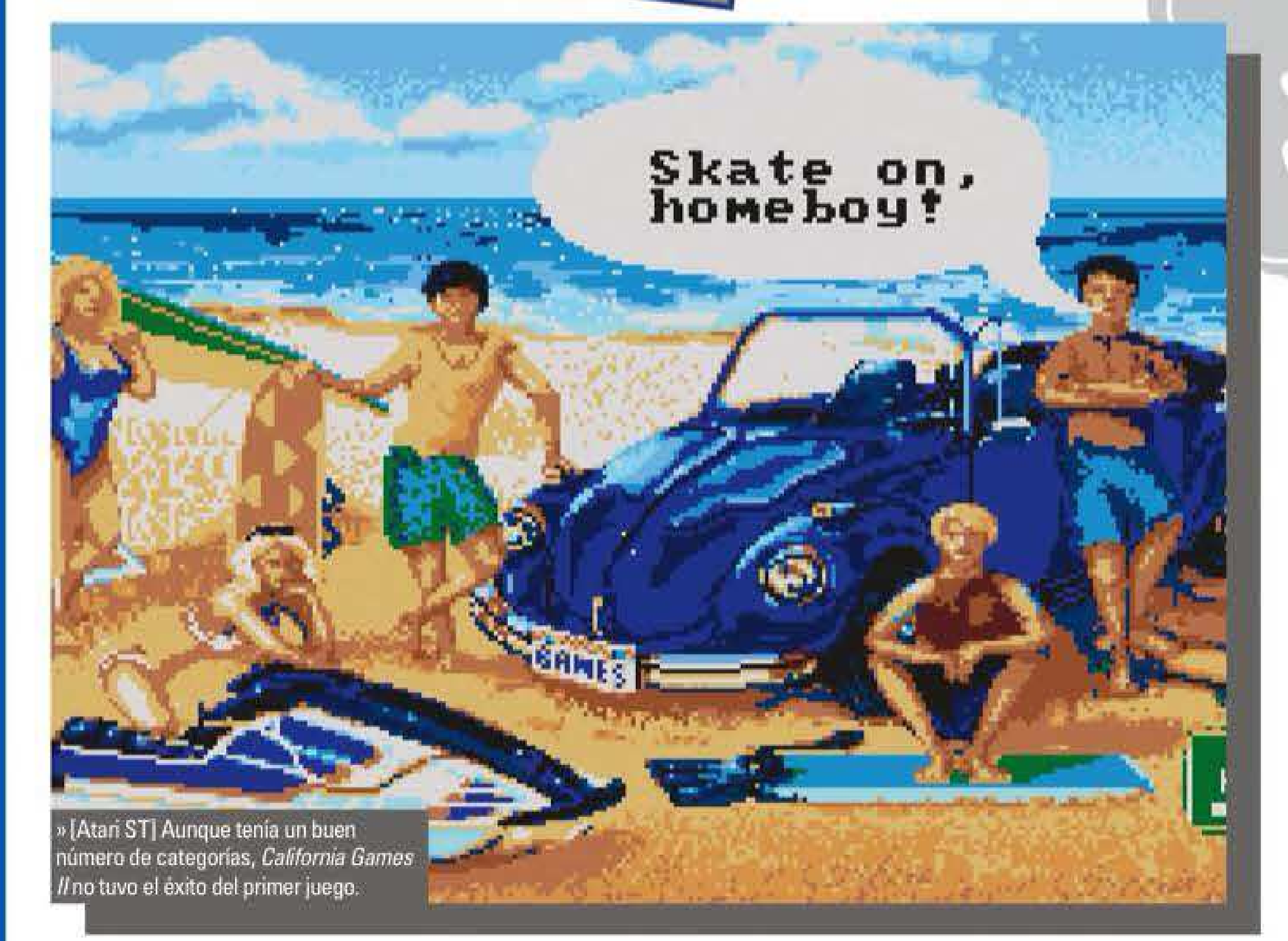
RELEVO 4X400
- Summer Games

SALTO TRIPLE
- Summer Games

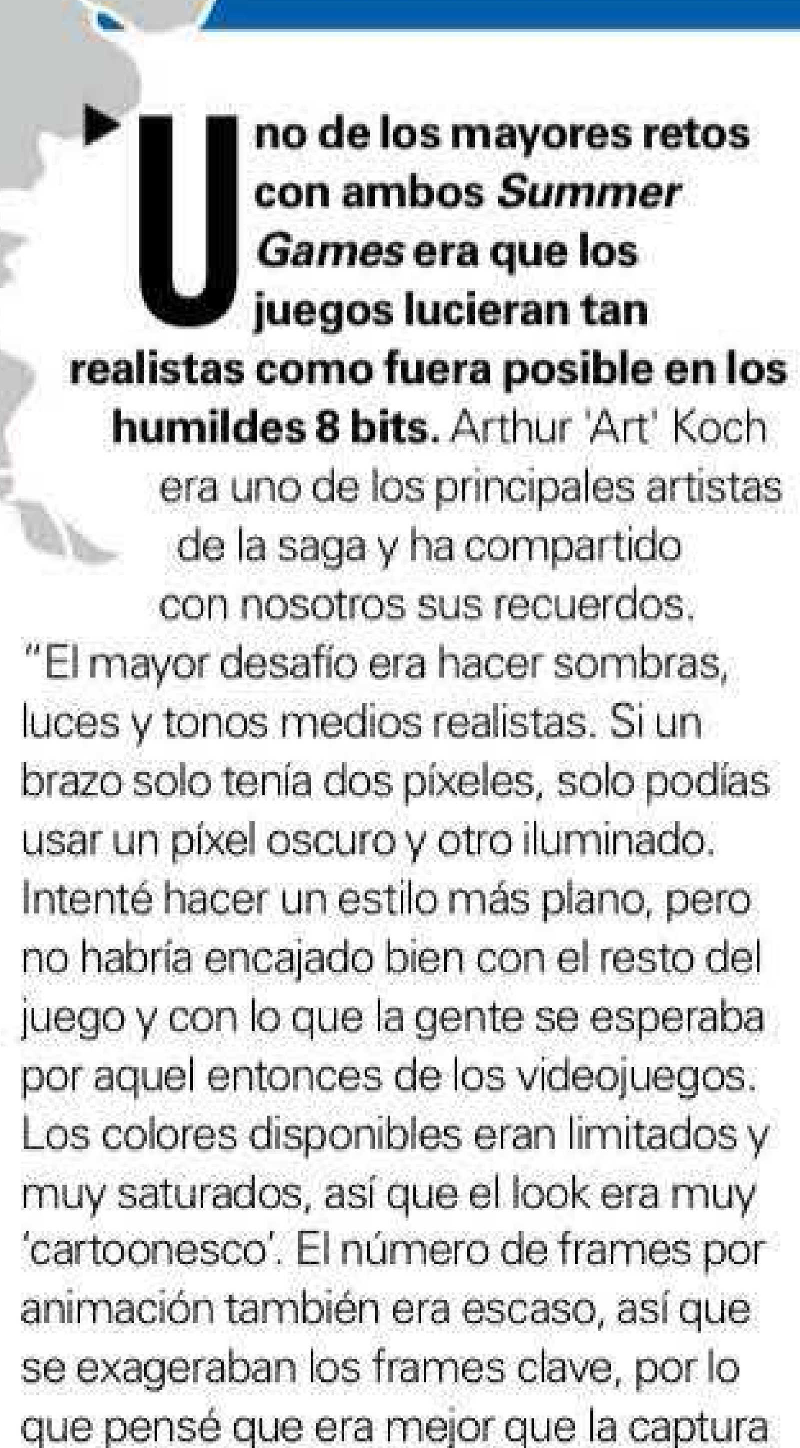
LANZAMIENTO DE JAVALINA
- Summer Games

HAWAII

BARRENAR
- California Games II



» [Atari ST] Aunque tenía un buen número de categorías, *California Games II* no tuvo el éxito del primer juego.



Uno de los mayores retos con ambos *Summer Games* era que los juegos lucieran tan realistas como fuera posible en los humildes 8 bits. Arthur 'Art' Koch era uno de los principales artistas de la saga y ha compartido con nosotros sus recuerdos. "El mayor desafío era hacer sombras, luces y tonos medios realistas. Si un brazo solo tenía dos píxeles, solo podías usar un píxel oscuro y otro iluminado. Intenté hacer un estilo más plano, pero no habría encajado bien con el resto del juego y con lo que la gente se esperaba por aquel entonces de los videojuegos. Los colores disponibles eran limitados y muy saturados, así que el look era muy 'cartoonesco'. El número de frames por animación también era escaso, así que se exageraban los frames clave, por lo que pensé que era mejor que la captura de movimientos. El jugador conseguía una respuesta inmediata que los metía en la experiencia y las poses excesivas eran atractivas. El mayor desafío durante mucho tiempo fue mantener la animación de andar y correr del 'skating' y conseguir que la animación funcionara como queríamos. A día de hoy, aún puedo ver los personajes haciendo skate y corriendo como es debido. No era una limitación del hardware, solo un atajo que la gente se esperaba de los videojuegos. Suavizar un poco los bordes de las figuras sobre el fondo también fue todo un desafío porque no había manera de ver las figuras sobre el fondo hasta que estaban dentro del propio juego."

Tras acabar *Summer Games*, parecía lógico hacer una continuación basada en los Juegos de Invierno, pero las exigencias de Epyx habían pasado factura al personal. "En ese momento, los programadores de Epyx, y también los artistas, estaban quemados de la saga *Games*", comenta Matt elaborates.



“ADAPTAR EL JUEGO AL APPLE II FUE TODO UN RETO PUES NO TENÍA SPRITES POR HARDWARE Y TUVE QUE ESCRIBIR TODAS LAS RUTINAS PARA INTENTAR REPLICARLOS. NO HABÍA HECHO NADA COMO ESO HASTA EL MOMENTO”
Chuck Sommerville

» La prueba de Surf de *California Games* en Lynx era tan buena que hasta crearon esta genial camiseta.

»El hombre tras la saga *Games*, Mat Householder, que posa aquí con su mujer durante el desarrollo de *California Games*.

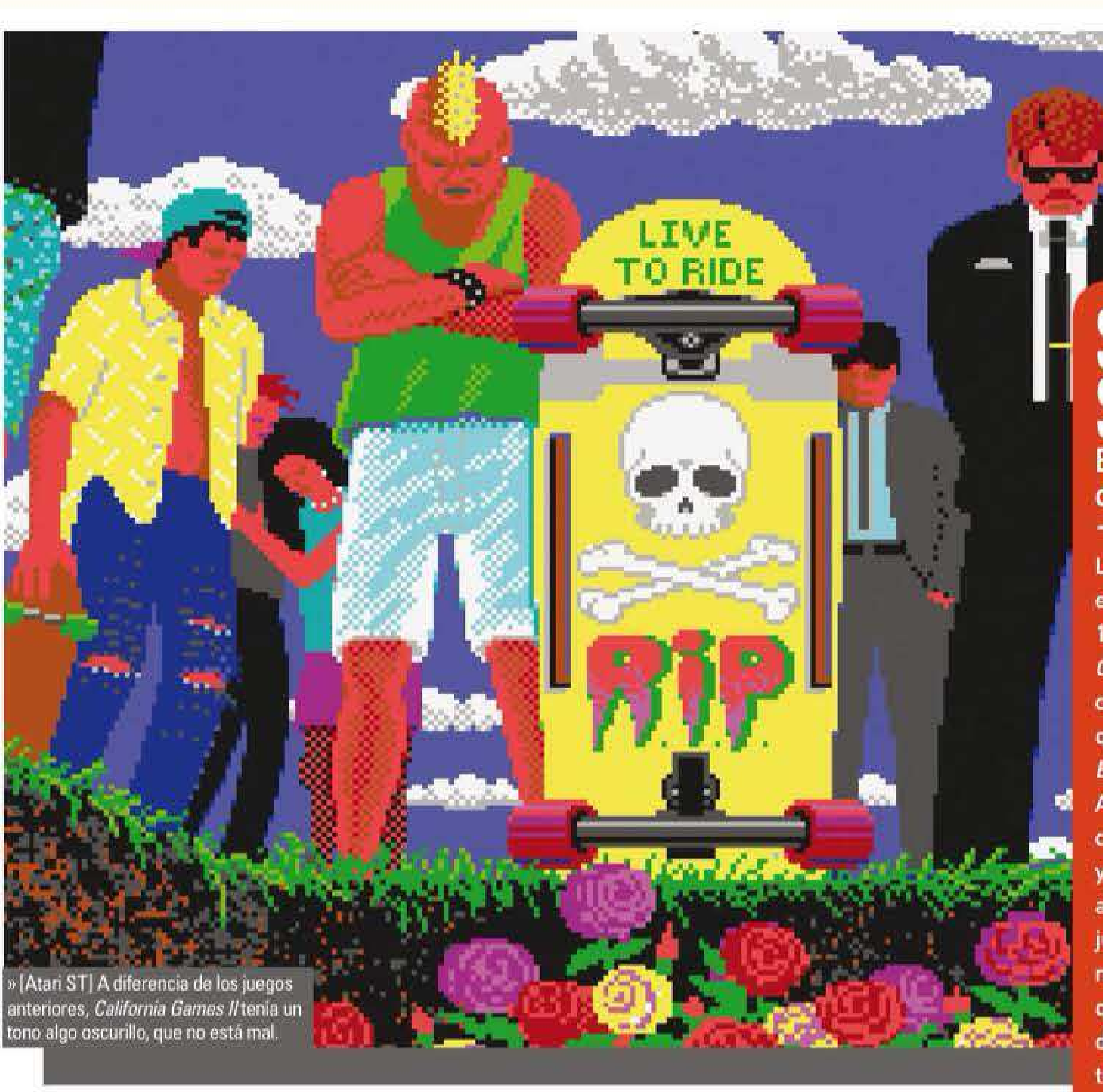
» [ZX Spectrum] *Summer Games II* contaba con categorías interesantes, como hípica o esgrima.

» [Commodore 64] Gráficamente, la saga siempre ha sido bonita, con una animación muy buena en general.

“Además, *Winter Games* se había encargado a Action Graphics, un estudio de Illinois en medio de cierta agitación. Vamos, que no pagaban a la gente. El fundador se trasladó a Colorado, dejando el equipo atrás. Fui contratado en el verano de 1985 por Epyx y pronto me hicieron responsable del desarrollo de *Winter Games*, asegurándose de que se fuera a lanzar en Navidades. Por fortuna para mí y para Epyx, los desarrolladores habían terminado la categoría de pesca como dios mandaba para así poder cobrar más adelante.” A pesar de IA dedicación de los desarrolladores, Epyx tuvo que que involucrarse en el proyecto para hacer cambios. En palabras de Matt: “Epyx pidió a Action Graphics una propuesta de diseño para *Winter Games* y Richard Ditton llevó a cabo una sesión de brainstorming con el resto del estudio: Bob Ogdon, Elaine Ditton (ahora Hodgson), Lonnie Ropp, Carl Norgren, y Dave Thiel.

“El documento de diseño que Richard recibió tenía seis categorías: Bobsleigh, Biathlón, Patinaje artístico, Patinaje libre, Salto de esquí y Esquí acrobático. Con tan solo un programador, un diseñador de sonido, dos artistas y seis meses, Richard tuvo que cortar la lista inicial de propuestas a aquellos eventos que sabía que podrían estar para agosto, cuando el juego se lanzaba. Richard escogió el biathlón porque pensó que sería algo único y divertido. El bobsleigh tenía un punto de vista en primer persona y 3D, por lo que fue muy difícil de hacer, pero mereció la pena. El esquí acrobático no era un evento olímpico de verdad, y fue la primera divergencia con los Juegos oficiales. En un último momento, Epyx convenció a Action Graphics para hacer un séptimo juego, Patinaje de velocidad, junto con un contrato que adelantaba una parte de la paga así como el código de la categoría de ciclismo de *Summer Games II*. El departamento de marketing insistió en meter más de seis categorías, pues *Summer Games* tuvo siete y *Summer II* tendría ocho.” *Winter Games* terminó siendo un éxito aún mayor que *Summer Games*, así que en Epyx estaban dispuestos a aprovechar el momentum.

“El equipo de arte de Epyx fue muy crítico con el arte de *Winter Games*, de modo que tenían muchas ganas de ponerse con el arte del siguiente juego de la saga y dejar claro ▶



» [Atari ST] A diferencia de los juegos anteriores, *California Games II* tenía un tono algo oscurillo, que no está mal.



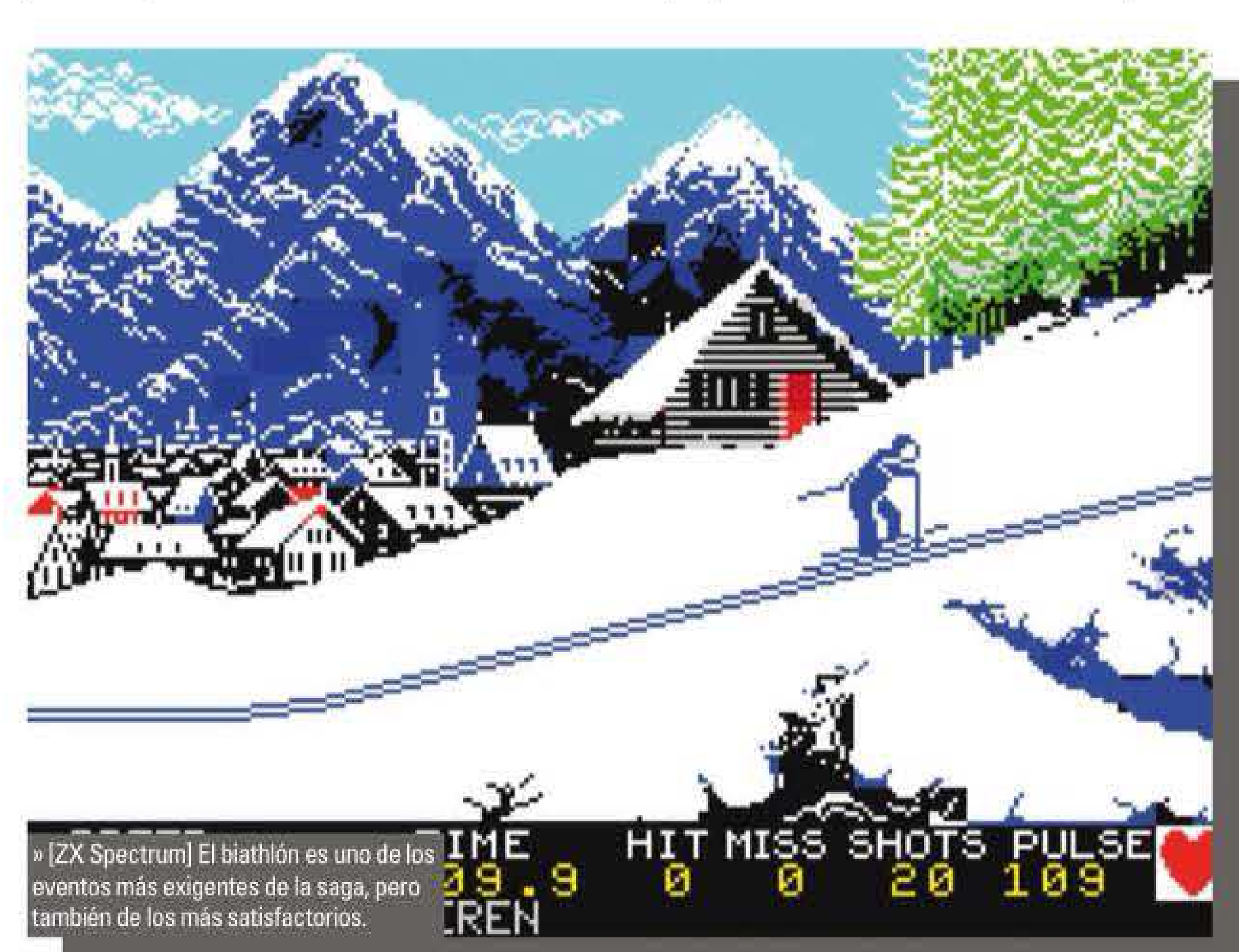
SOBRE LOS SPIN-OFFS

Epyx lanzó muchos otros juegos de deportes

Los distribuidores de los juegos de Epyx en Europa, US Gold, decidieron allá por 1988 que iban a rentabilizar la saga *Games* aún más. Así que trabajaron con Epyx para crear dos spin-offs, que se llamarían *The Games: Summer Edition* y *The Games: Winter Edition*. Ambos juegos contaban con muchas categorías repetidas de los *Summer* y *Winter Games* originales, así como algunos nuevos. Sin embargo, ambos juegos se rediseñaron para centrarse más en la experiencia para un jugador que en el caótico multijugador habitual de los anteriores. La *Summer Edition* te convierte en un miembro del equipo olímpico estadounidense de 1988. *The Games: Summer Edition* se conoció brevemente como *Summer Games 3* antes de que los dos juegos se renombraran a *Go For Gold* por su bajo presupuesto y para evitar confusiones con los juegos en los que se inspiraban.

▶ quien mandaba," dice Matt. "Por desgracia, estaban ocupados con otros proyectos, y recordando el crunching doble con *Summer I* y *II*, no teníamos muchas ganas de ponernos con otro *Games*. Así que el jefe de marketing Bob Botch organizó una reunión con algunos señores de ventas y marketing, mi jefe (Bob Lindsey) y yo mismo. Rápidamente nos pusimos de acuerdo en que deberíamos montar algo con las categorías olvidadas en los Juegos. La mayoría de nosotros conocíamos bien el programa *Wide World of Sports* de la ABC – '¡Viajando por el mundo para traerte los deportes más variados!', decía la sintonía. Cogiéndolo como modelo, se nos ocurrió el nombre *World Games* y una docena de ideas y de eventos. Yo propuse que en la pantalla de carga pusiéramos un globo terráqueo girando y el logo de una compañía de viajes como product placement. Continental Airlines acabó siendo nuestro espónsor. Capturé todo el brainstorming en mis notas, añadí mis ideas y reduje los eventos a los ocho que quería. Y cuando tenía las descripciones de los eventos, incluidas las ideas de artistas y de programadores, redacté el documento de diseño."

Escoger las categorías de *World Games* no era algo tan sencillo como antes porque muchos deportes ya estaban cogidos. Matt no solamente tenía que considerar qué juegos podían funcionar, sino también hacer que fueran atractivos al público. Así lo explica: "No era el único diseñador: los programadores de K-Byte en Troy, Michigan, así como el departamento de arte de Epyx, me lo pusieron difícil para hacer las cosas como yo había planteado. Elegí categorías de todo el mundo que pensé que podrían tener un atractivo amplio en todos los mercados. La mayoría de deportes estaban relacionados con el país anfitrión, siendo el Lanzamiento de Cáber, el Sumo o el Coastering ejemplos perfectos. Otros eventos fueron más difíciles. Por ejemplo, el levantamiento de peso brilló en Rusia en los Ochenta. Por otro lado, me encantaba el Salto de Barril – recuerdo haberlo visto en *Wide World Of Sports* en los Sesenta – y se lo puse a Alemania porque era una potencia olímpica. Los atletas con patines de velocidad me hicieron pensar en el norte de Europa. El Slalom se puso en Francia en referencia a un chiste interno algo críptico que tenía que ver con un sketch de *Saturday Night Live* y la actriz francesa Claudine Longet. La elección de la música para la Lucha sobre troncos es otro chiste. Era una sintonía clásica de Stephen Foster en un sketch de los *Monty Python* con la Policía Montada, ese que insistía en que 'I'm a lumberjack and I'm okay…'" *World Games* resultó ser más de nicho que sus predecesores, pero su éxito fue suficiente para que Epyx persiguiera una cuarta entrega de la franquicia en un futuro próximo.



» [ZX Spectrum] El biathlón es uno de los eventos más exigentes de la saga, pero también de los más satisfactorios.

"Durante el verano de 1986, mientras acababa el desarrollo de *World Games*, empecé a pensar en qué más hacer una vez acabara," recuerda Matt. "Un fin de semana, por la mañana, con mi mujer, Candi Strecker, me fui a tomar un desayuno al Excelsior, en nuestro barrio obrero de San Francisco. De pronto, vi a un chaval sobre una tabla de skate en medio de Lisbon Street. Candi me miró y me comentó: 'Deberías hacer un juego que tuviera el skateboard como deporte.' Inmediatabamente, tuve una epifanía: mi próximo juego tenía que girar en torno a juegos juveniles y alternativos. Tuve una sesión de ideas con Candi de camino a casa y decidí que el skate en medio-tubo, el surf, el Frisbee, BMX, el patinaje sobre ruedas y el hacky-attack estarían en el juego. Todos recordaban a California y a los 60 y 70, pero con un toque ochentero. Durante la siguiente semana, escribí un documento de diseño y lo llamé *Rad Sports*. Poco después, lo presenté en una sesión de ideas y fue aprobado para desarrollo completo usando recursos internos y empezando inmediatamente. En ventas, en diseño, en programación y en arte lo pillaron al momento." Escogieron a Chuck como jefe de programación para el proyecto, no solo porque había estado implicado en los anteriores juegos, sino porque todas las categorías le eran bastante familiares "Fui un gran skater durante los Setenta y solía patinar por la calle durante todo el día, así que era bastante bueno y sabía hacer todos los trucos. Seguí siendo fan hasta entrados mis cincuenta, solamente lo dejé cuando me di una buena leche." Chuck reconoció rápidamente el valor de *California Games* y lo mucho que podía gustar a la gente joven. "*California Games* fue un proyecto especial, no porque fuera de California (soy de West Virginia), sino porque era algo emocionante. Todos los que vivían aquí sabían que estaban en un sitio especial. Tenía un acuerdo de royalities con Epyx sobre *California Games* y con ese dinero pude pagar parte de mi casa y ahora vivo sin hipoteca, así que podíamos decir que *California Games* me cambió la vida por completo, ¡fue algo genial!" A diferencia de otros juegos de la saga *Games*, *California Games* resultó ser un juego tremendamente popular, y Matt no se



» [PC] *Winter Games* tenía un buen número de competiciones y se portó a bastantes plataformas diferentes.



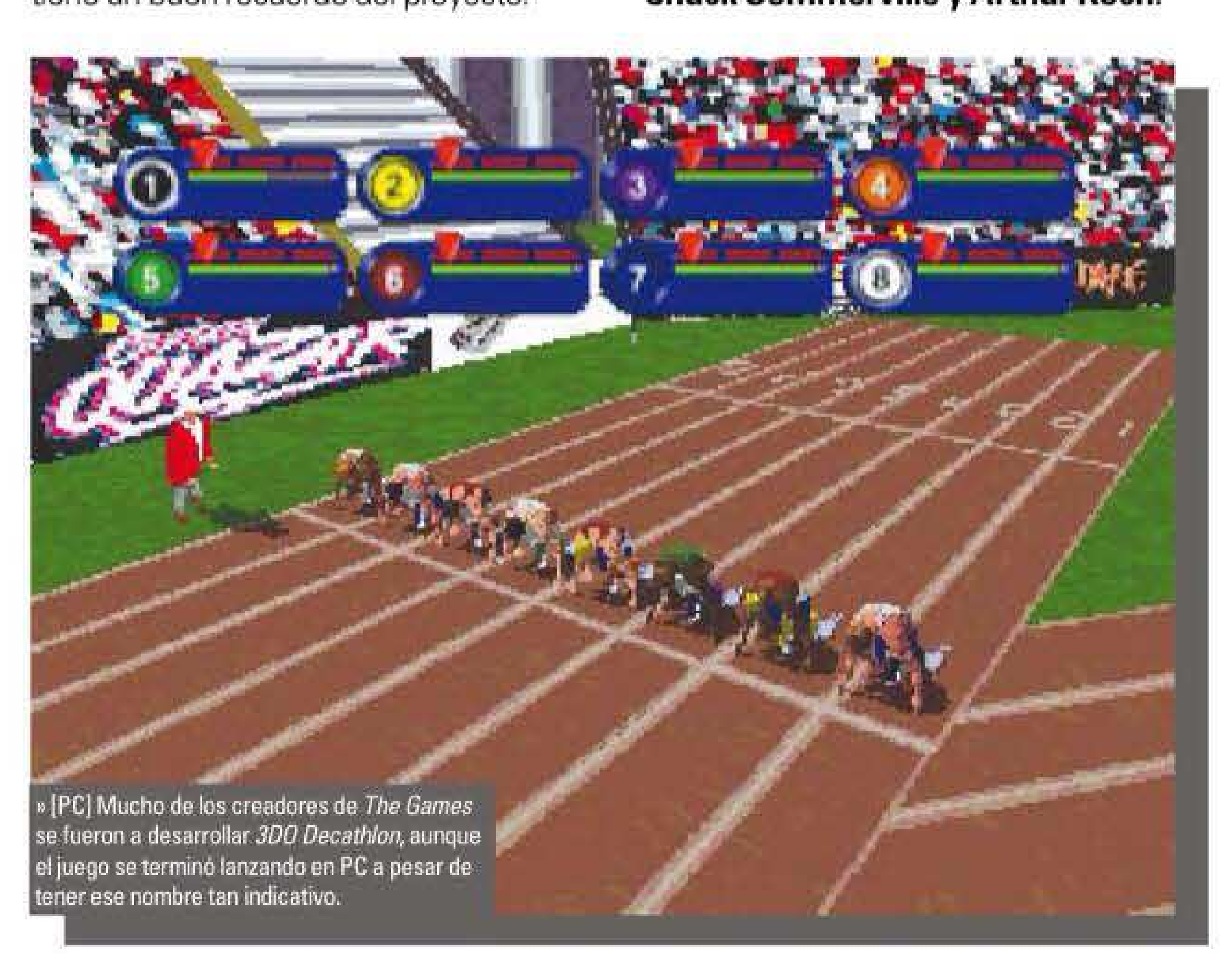
“ME PASÉ MUCHAS HORAS VIENDO VÍDEOS DE SKATE PARA CREAR ESA ANIMACIÓN CARACTERÍSTICA Y HASTA PUDE CONOCER A CELEBRITIES DEL SKATEBOARDING QUE MARKETING CONTRATÓ PARA PROMOCIONARNOS”

Arthur Koch

avergüenza de decirlo. "*California Games* se convirtió en un juego importante que rompió el molde de la metáfora de los Juegos Olímpicos que lo habían inspirado, definiéndose él solito como algo molón para una audiencia masiva. Su popularidad, seguramente, inspiró juegos como *The X Games* de ESPN, que apuntaban a la misma audiencia rebelde, alternativa y consumidora de deportes".

California Games fue un éxito a nivel mundial, y se lanzó en todo, desde Atari 2600 y Apple II hasta en consolas de 16 bits como Mega Drive o Lynx. Era comprensible que Epyx exigiera una secuela. Sin embargo, las cosas no iban bien en la compañía. El proyecto Handy (que se convirtió en Atari Lynx) había destrozado la compañía y tenían que recuperarse primero. Chuck recuerda bien aquel mal momento: "De pronto, Epyx, pasó de tener 150 programadores a tener solo 15, y dependía de esas personas acabar todos los proyectos que se había acordado completar." El rol de Matt en *California Games II* fue muy diferente al original. "Mi misión en *California Games II* era una misión de rescate, para poder montar un juego que ayudara a salvar Epyx. Gil Colgate, Chuck Sommerville, Art Koch y Kevin Furry fueron fundamentales." En lo referido al arte, tiene un buen recuerdo del proyecto: "Estoy orgulloso del nivel de skateboard en *California Games II* pues empleé muchas horas viendo vídeos de skate para crear la animación del personaje y hasta conocí a celebrities del mundillo contratadas por marketing. La intro era divertida de animar e incluía muchos grafitis que investigué. La cinemática que introducía al jugador en el mundo, no era un vídeo, pues pulsabas un botón y te metía directamente. El giro de 360 grados era fantástico, como lo era el salpicón de sangre cuando te dabas contra el cemento. La pantalla de muerte era una estampa de todos tus amigos y tu familia sobre tu tumba, lo que hacía que morir fuera una experiencia que todos tus amigos esperaban." *California Games II* no estaba tan pulido como su sucesor y en cuanto se lanzó, se cancelaron los ports planeados. Siempre pensamos que es mejor celebrar lo bueno de una saga y terminar con algo bueno que mantenga un recuerdo dulce: "¿Qué los diferenciaba de la competencia? La fantástica caja del juego, la jugabilidad y los gráficos eran mucho mejores que los rivales por aquel entonces. Esa rebeldía y esa forma tan natural de molar inspiraron otros juegos muy populares como *Road Rash* o la saga *Tony Hawk's*, en los cuales muchos de nosotros acabamos trabajando." *

Muchas gracias a Matt Householder, Chuck Sommerville y Arthur Koch.



» [PC] Mucho de los creadores de *The Games* se fueron a desarrollar *3DO Decathlon*, aunque el juego se terminó lanzando en PC a pesar de tener ese nombre tan indicativo.

LOS RIVALES

¿Quiénes se llevan las medallas?

ORO Track & Field

■ Cuando los viejos piensan en un juego de atletismo, el arcade de Konami de 1983 es el primero que recuerdan. Con seis eventos geniales y competiciones de dos jugadores, no nos sorprende que este juego fuera un hit tan importante y que tuviera tantísimas secuelas. *Track & Field* llegó también a muchas de las consolas caseras de la época, donde también obtuvo una amplia popularidad.

PLATA Alpine Games

■ Este fabuloso juego de Atari Lynx apareció de la nada y se lleva nuestra plata por mérito propio. Es el primer juego de Duranik, ahora conocidos por su shooter para Dreamcast, *Sturmwind*. Tiene nueve eventos diferentes y le debe su éxito a *Epyx's Winter Games*. El uso de gráficos renderizados hizo que *Alpine Games* estableciera un nuevo estándar gráfico para la portátil de Atari.

BRONCE Daley Thompson's Decathlon

■ Dentro de la trilogía *Daley Thompson* de Ocean, *Decathlon* es el juego que mejor recordamos y también el responsable de muchos joysticks rotos de mala manera. Lanzado en 1984 para sacar pasta de los triunfos olímpicos del atleta, cuenta con diez creíbles y muy variadas categorías en una sola casette, lo que para la época era todo un logro.



1

2

3

CUARTO PUESTO Decathlon

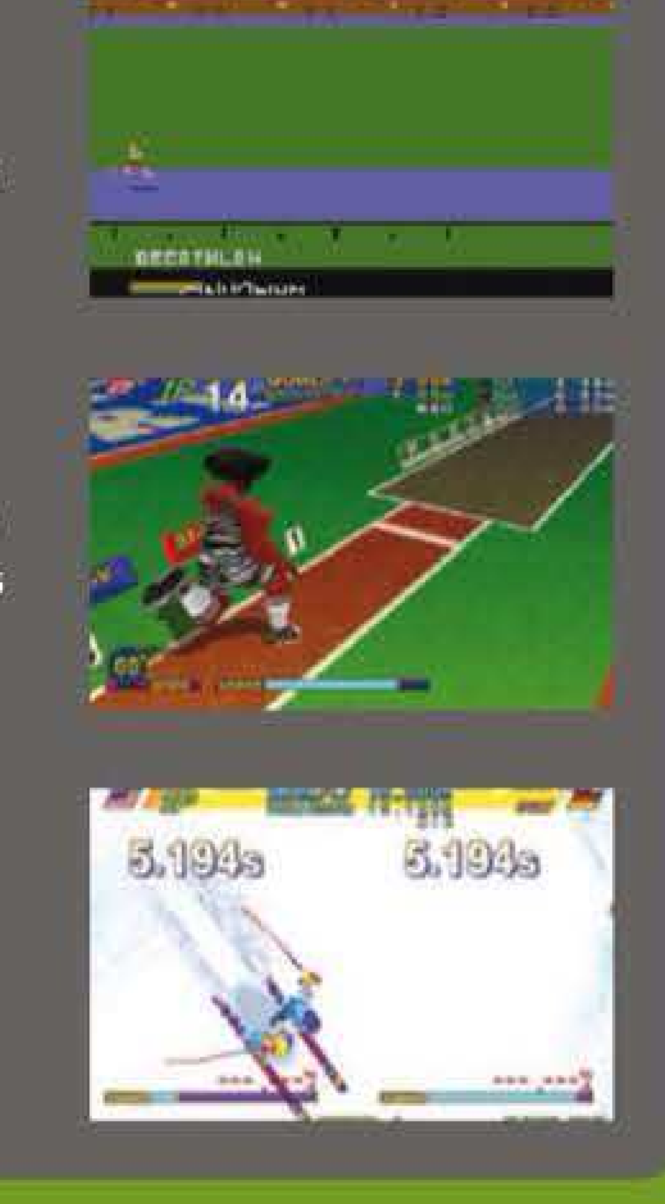
■ *Decathlon* fue un juego rompedor de Activision lanzado en 1983 que estableció cómo funcionaban los juegos de deportes variados. Es algo macarrónico a día de hoy, pero merece un puesto destacado en la historia del videojuego.


QUINTO PUESTO Athlete Kings

■ También conocido como *Decathlete*, el genial arcade de 1994 de Sega se lanzó en Sega Saturn un año después. Aunque algunas características eran algo limitadas, sus peculiares atletas le aportaron bastante carisma.

SEXTO PUESTO Winter Heat

■ El éxito de *Athlete Kings* llevó a una secuela con los Juegos de Invierno. Con diez categorías y personajes muy variopintos, el juego de AM3 quizá no es tan recordado como su precuela, pero también merece la pena mencionarlo.





SABOTEUR

Un hecho casual invitó a Clive Townsend, por aquel entonces en el colegio, a contactar con Durell Software. Un port cancelado y una demo de ninjas llevaron al joven programador a crear *Saboteur*, el clásico plataformas de infiltración.

A principios de los años ochenta, el escenario tipo que se veía en el Reino Unido (al igual que en nuestro país) era el de chavales que se dedicaban a programar en sus habitaciones. La mayoría soñaba con llevar los éxitos de los recreativos a los ordenadores domésticos y, por supuesto, con ver publicado su trabajo. Como era de esperar, la realidad era muy diferente, tal y como un jovencísimo Clive Townsend descubriría tras conocer a Robert White, el jefe de Durell Software. "Mi plan era vender algunos de mis juegos en una tienda de ordenadores de barrio. El dueño me dijo que sí, pero también me comentó que había una editora de videojuegos cerca de allí. Fue toda una suerte saberlo, porque las oficinas de Durell no llamaban la atención y no estaban buscando gente nueva. Así que acordé una cita con Robert White y le mostré mis juegos. Uno de ellos, llamado *Citadel*, era un matamarcianos similar a *Space Invaders, Missile Command* y *Scramble*. A Robert le gustaron, pero me sugirió que aprendiera ensamblador para que evitara emplear BASIC. También me enseñó su último título, *Jungle Trouble*, y me desafió a que rompiera la protección anticopia. Lo conseguí y quedó impresionado, tanto que me dejaba visitar las oficinas cuando no tenía clase. Finalmente, al abandonar el colegio me hizo una oferta de trabajo."

A pesar de tener pie y medio en Durell, la presión de sus padres convenció al joven programador para que declinase la oferta de Robert White y continuase con su educación, si bien esta decisión duró muy poco tiempo. "Mi padre quería que fuera a la universidad, y así lo hice. Pero los profesores pensaban que no era bueno para estudiar matemáticas, física y arte, y me dijeron que nunca encontraría un trabajo que exigiese esa combinación de conocimientos. Al año de estar allí, me di cuenta de que me faltaba experiencia en el mundo real y le pregunté a Robert si la oferta de trabajo seguía en pie. Así fue, y dejé la universidad para trabajar en Durell. No me dedicaba a llevar los cafés, pero empecé con un salario muy bajo ya que todavía estaba aprendiendo ensamblador. Mi primer proyecto fue un título para Spectrum llamado *Death Pit*, cuyas versiones para Amstrad y BBC Micro estaban siendo desarrolladas por otros dos programadores de la compañía."

Al igual que los clones de recreativa que desarrolló Clive, *Death Pit* no tenía visos de ser publicado. Pero la experiencia que ganó en este y otros proyectos la aplicó en una prometedora demo denominada *Saboteur*. "Mi versión de *Death Pit* estaba casi completada, aunque no parecía tener el nivel de otras producciones de Durell. Le faltaba ese punto de pulido que era difícil de aplicar. La versión para BBC Micro también fue detenida, y la de Amstrad fue rehecha desde cero. ¡Al menos utilizaron mi pantalla de carga para esta última! Como empecé con *Saboteur* mientras trabajaba en *Death Pit*, hubo similitudes en la forma de programar ambos. No fue una copia, pero aprendí ciertas técnicas como construir capas de gráficos que evitaran el parpadeo."

La demo de *Saboteur* fue edificada sobre la pasión hacia las artes marciales, un toque cinematográfico de espías y los ninjas, siendo esta última la influencia que daría forma al mapeado y la pantalla de carga del juego final, evolucionado desde el concepto que diseñó el joven programador. "Los años ochenta fueron testigos de una invasión de películas de ninjas, y yo era un gran fan de las mismas. Hoy día sigo conservando un montón de ellas en VHS. Cuando mi novia y yo compramos dos gatos negros, al



» [ZX Spectrum] Nuestro ninja escala el muelle de un bastión enemigo, tras haber llegado de noche en una lancha neumática.

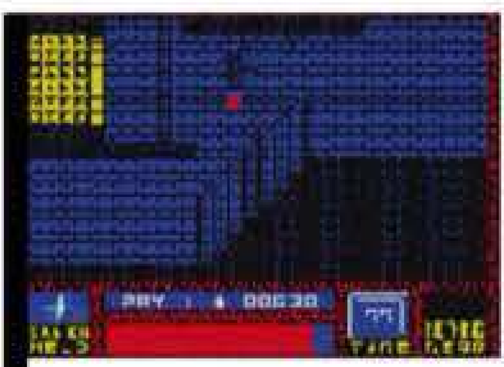
"No había voluntad específica de evitar la violencia, pero quería que el ninja usara sus habilidades. Si no, le hubiera dado una pistola."
Clive Townsend



» [ZX Spectrum] El uso del "NEAR" permitía al ninja localizar objetos del estilo de este cuchillo oculto.



» [ZX Spectrum] Fallar en un salto así no nos costaba energía, pero sí la pérdida de un tiempo precioso.



SABOTEUR 101

■ Un plataformas que exigía luchar, resolver problemas e infiltrarse. *Saboteur* imponía la tarea de guiar a un ninja por una base enemiga, encontrar un disco, poner una bomba y escapar en helicóptero. Guardias, puertas controladas por ordenador y lasers guiados por movimiento convertían la misión en un complicado reto.


» Clive está implicado en su update de *Saboteur*, pero podría "meterse" en breve con un remake de *Saboteur 2*.



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** Durell
» **DESARROLLADOR:** Clive Townsend
» **LANZAMIENTO:** 1985
» **PLATAFORMA:** Varias
» **GÉNERO:** Plataformas / Beat 'em up

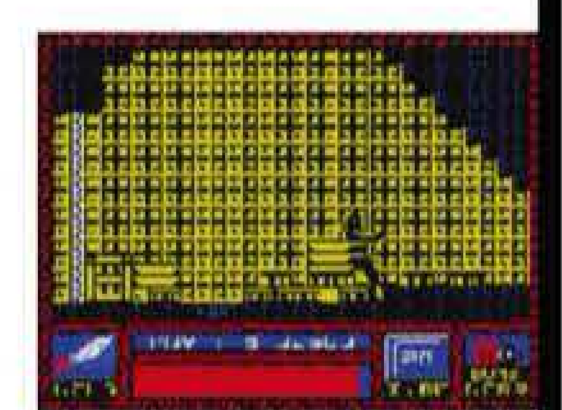


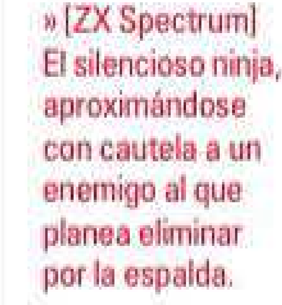
OTROS EXITOS

SABOTEUR
PLATAFORMA: Spectrum
AÑO: 1985

SABOTEUR II
PLATAFORMA: Spectrum
AÑO: 1987

HOT POTATO! (PANTALLA)
PLATAFORMA: GBA
AÑO: 2001





» [ZX Spectrum] El silencioso ninja, aproximándose con cautela a un enemigo al que planea eliminar por la espalda.

▶ mío le llamé Jotaro en memoria del protagonista de The Ninja Wars. Cuando empecé con *Saboteur* no tenía ni idea del look que iba a tener el juego, así que fue evolucionando según me llegaba la inspiración. Pero muchas de las ideas vinieron de las películas de ninjas, de James Bond y de mi interés en los espías y las artes marciales. Incluso hace poco tiempo me di cuenta de que el libro *El Ninja*, de Eric Van Lustbader, había influenciado el diseño del mapa de *Saboteur*. En él hay una pelea en la planta más alta de un rascacielos a punto de ser terminado. Ello tuvo que influenciarme de manera inconsciente en las vigas y soportes de lo más alto del edificio de *Saboteur*. Y no recuerdo exactamente cómo ocurrió, pero la pantalla de carga estaba inspirada en una de las películas de ninjas que produjo Cannon Films…"

Pero antes de siquiera plantearse los niveles o la pantalla de carga, Clive tuvo que lidiar con la tarea de hacer que el scroll de su demo fuera lo más suave posible. La solución llegó de la mano de Robert White, que sugirió individualizar cada pantalla. Esto le dio a Clive algunas ventajas y sólo un problema que solucionar. "La demo original tenía un fondo a pantalla completa a un color y con scroll, pero no era lo suficientemente suave como para ser jugable. Incluso moviendo ocho píxeles a la vez para evitar el cruce de colores no se solucionaba el problema. La idea de Robert sí lo hizo y trajo beneficios de los que no me di cuenta hasta que el desarrollo estaba avanzado", afirma Townsend. "Sólo había un guardia en todo el juego. Cuando cambiabas de pantalla, los datos de su animación entraban y salían, por lo que manejar la IA del guardia se volvió muy eficiente. Y también había un único perro, al que le apliqué el mismo proceso aunque me quedé sin espacio para modificar su dirección. Si matabas a uno, podías volver más tarde y verle mirando en la otra dirección. Creo que podría haber liberado memoria para arreglarlo, pero preferí redibujar al perro con una pose simétrica. Esto ocultó el problema pero también le dio un look poco digno."

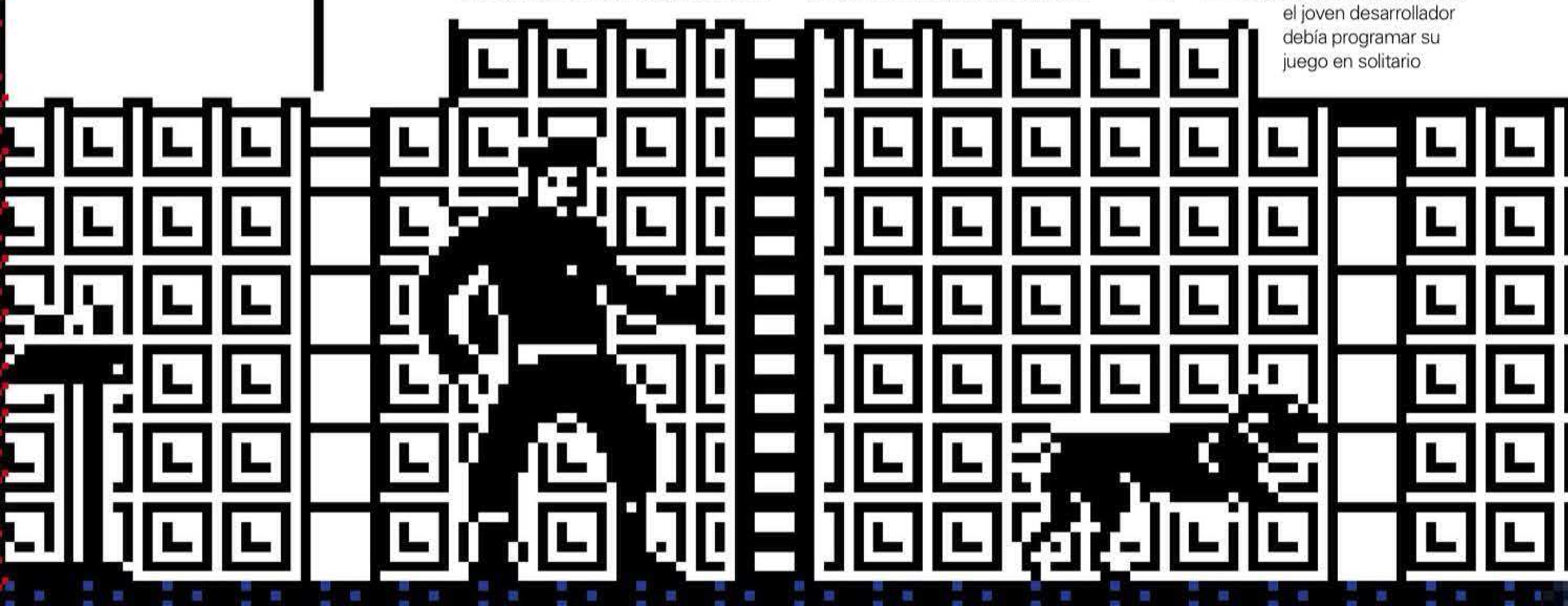
LA SECUELA DE SABOTEUR

¡Ahora con más misiones!

Saboteur II mejoraba en todos los aspectos al juego original: la animación era más fluida, el área de juego mucho mayor y sumaba más misiones. La protagonista femenina del título debía recoger mayor cantidad de objetos y, en lugar de perros y guardias, pelear con… ¡androides y pumas!



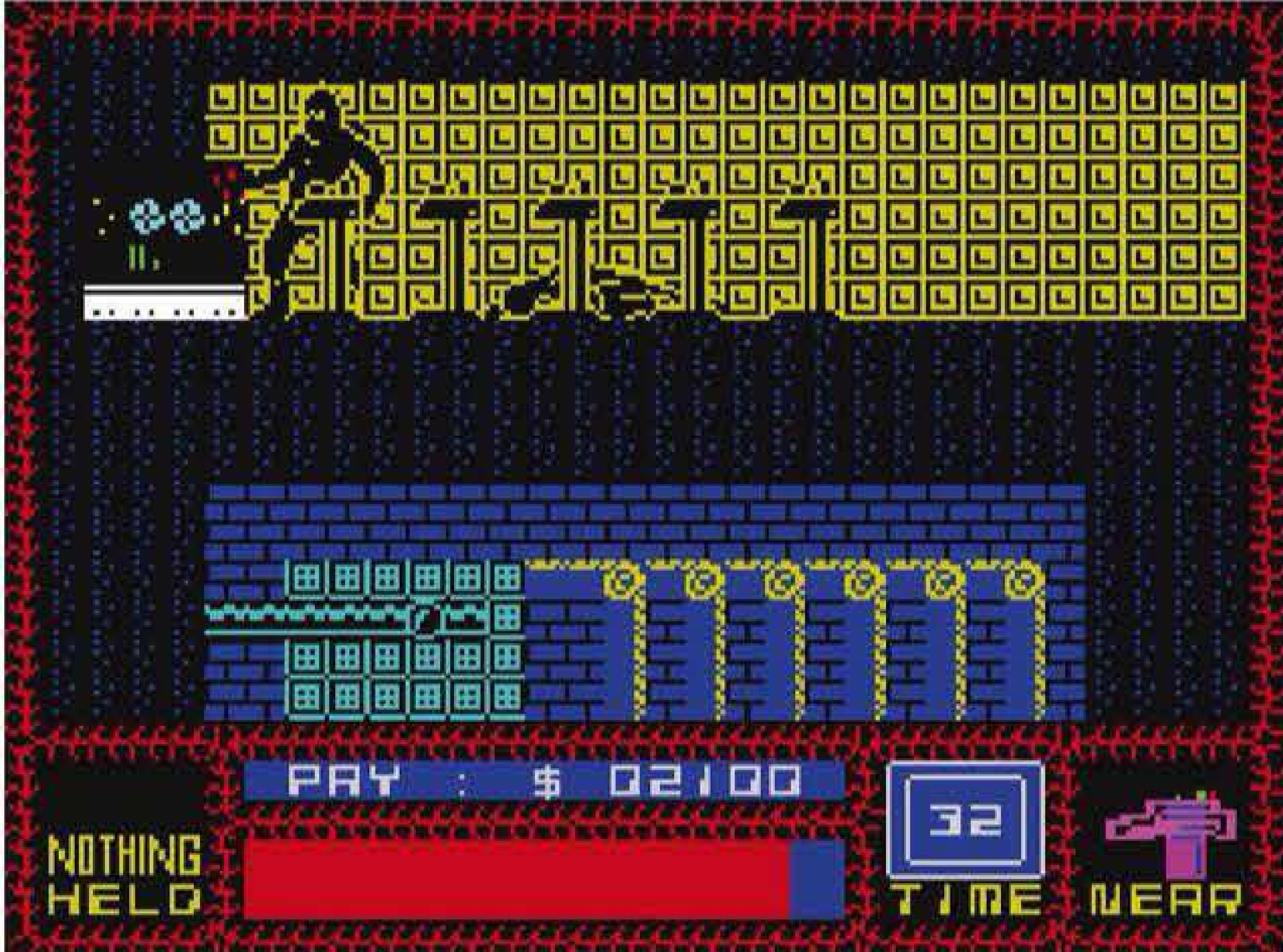
Aunque la ayuda de Robert ayudó a Clive a convertir la demo de *Saboteur* en un proyecto en sí mismo, el joven desarrollador debía programar su juego en solitario



y con procesos muy básicos. "En aquella época, los juegos eran mucho más pequeños que en la actualidad y podían sacarse adelante con una única persona, y *Saboteur* fue creado así en un Spectrum. Cargaba el ensamblador Zeus y un pedazo de código fuente, lo ensamblaba y luego grababa el resultado en cinta. Luego cargaba todos los gráficos, datos y código desde cinta y probaba el juego. Tras anotar los bugs que detectaba, volvía a cargar el ensamblador y más código. Era un estilo muy trabajoso, lo que hizo que tardase más en completar el desarrollo, pero en el largo plazo significó que no tuviera el código fuente al completo en un único sitio. Esto evitó que pudiese depurarlo y añadir así más elementos al juego."

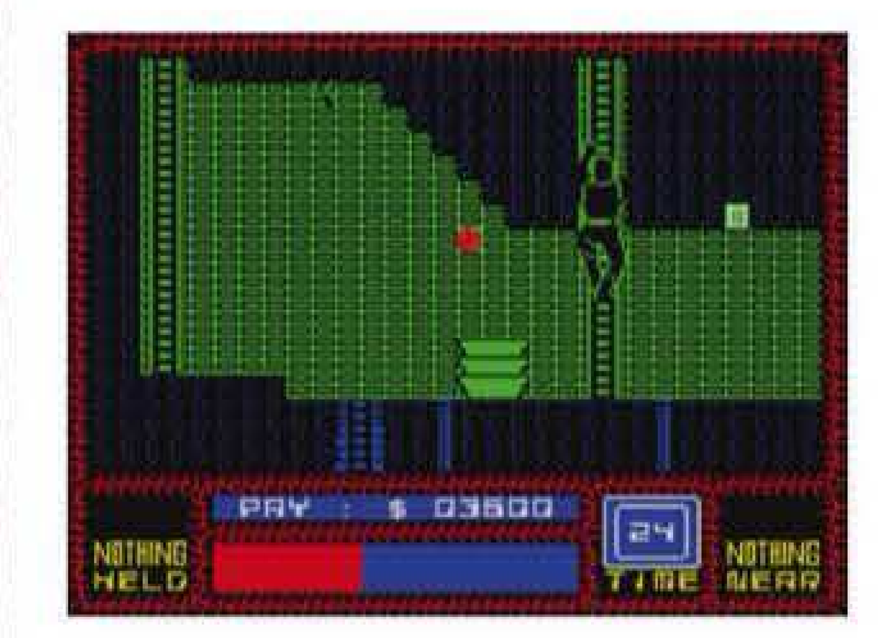
Las herramientas disponibles para crear los gráficos de *Saboteur* fueron igualmente rudimentarias, por lo que Clive se vio dibujando al ninja, enemigos y niveles en papel milimetrado y trasladando sus diseños a valores hexadecimales. "Así fue. Las animaciones del ninja se dibujaron a mano, y las del perro se basaron en libros donde se mostraban los movimientos de los animales mientras pasábamos las páginas."

Cuando llegó el momento de ajustar la jugabilidad, Clive favoreció la habilidad sobre la violencia y desarrolló una mecánica de infiltración pionera para su juego. "No hubo una decisión consciente para evitar la violencia. La mayoría de películas de ninjas que veía eran mucho más violentas que *Saboteur*. Pero me gustaba la idea de utilizar la habilidad en lugar de la fuerza; si no, le hubiera dado al ninja una pistola. El código para acechar a los guardias era muy simple, y todavía me sorprende que algo tan aparentemente nimio tuviera tal efecto en la jugabilidad y ayudara a empujar el género de la infiltración."



» [ZX Spectrum] Tras "despachar" a un guardia, el ninja se dispone a hackear un ordenador que controla la salida.

Manteniendo la idea de un estilo habilidoso, Clive armó al ninja con un único shuriken y escasas oportunidades de conseguir más armas, dejando al protagonista en manos de las artes marciales. Pero la idea inicial de su creador era limitar aún más sus capacidades. "Una de las ideas con las que jugué fue añadir detectores de metal en ciertas zonas del edificio para que no pudiésemos llevar esos objetos encima. Pensé que debíamos empezar sin armas y encontrarlas en el edificio, aunque decidí que comenzar desarmado no era buena idea. Lo de los detectores de metal no prosperó, pero llevar un único objeto sí funcionaba y al final se quedó implementado en el juego."



» [ZX Spectrum] Un arma láser obliga al ninja a demostrar su habilidad a la hora de controlar los tiempos y su agilidad.

La idea de Clive de darle un shuriken y nada más al ninja acabó convirtiéndose en una restricción en cuanto al total de objetos a llevar encima. También se añadió la mecánica de anunciar la proximidad de armas y objetos ocultos cuando pasábamos cerca de ellos, gracias al famoso NEAR del pie de la pantalla. "No había jugado a nada similar, por lo que no podía compararme con otros títulos, pero me pareció lo más obvio para que la jugabilidad funcionase. Además, simplificaba el desarrollo: no había que buscar en un hipotético inventario el objeto que necesitábamos. Planeé introducir una variedad mayor de objetos y usarlos para crear más puzles, aunque la falta de memoria hizo que ambas cosas se quedaran fuera."

Otra brillante mecánica surgió cuando Clive ideó una barra de energía que se recargaba cuando el ninja descansaba, aunque a costa de ▶

LAS CONVERSIONES

Cómo lucía el resto de versiones de *Saboteur*



AMSTRAD CPC

■ Visualmente idéntico a la versión para Spectrum pero con un panel de armas más colorido, el port para CPC de *Saboteur* poseía un mejor apartado sonoro aunque sufría de animaciones más lentas y una ligera pausa entre estancias. Sin embargo, lograba replicar lo más importante: la jugabilidad del original.



COMMODORE 64

■ A pesar de alguna concesión en la paleta de colores mostrada, el *Saboteur* para C64 era muy similar al juego que emulaba y poseía un look más realista. También funcionaba un poco más rápido (lo cual es positivo) y el espíritu del juego para Spectrum estaba perfectamente reproducido en la máquina de Commodore.



COMMODORE PLUS/4

■ Este ordenador recibió la versión más ágil de *Saboteur*, incluyendo una recuperación rápida de la barra de energía. La adaptación para el Plus/4 era precisa, incluyendo el mínimo apartado sonoro. Y como ocurrió con el port para C64, este *Saboteur* mostraba unos colores más apagados que funcionaban muy bien.



COMMODORE 16

■ Si tenemos en cuenta la restricción de memoria del C16, es un milagro que se intentara (y consiguiera) un port para este ordenador. El resultado final mostraba un apartado gráfico muy recortado y una jugabilidad simple. No resultaba un título malo, pero tampoco una conversión acertada.

NINJAS AL PÍXEL

Más ninjas en videojuegos

GOEMON

■ Basado en Ishikawa Goemon, su extensa y "Japan only" biblioteca incluye RPGs y juegos de peleas, carreras y puzles. El mundo de Goemon se basa en un viejo y plagado de tecnología futurista Japón, lo que explica el éxito que vivió en su país natal.

ARMAKUNI

■ Estrella de la trilogía Last Ninja, sus misiones llevan a Armakuni a luchar en idílicos escenarios de perspectiva isométrica. Además de su habilidad con las artes marciales, los juegos de la franquicia probaban su astucia y reflejos con puzles y plataformeo de calidad.

JOE MUSASHI

■ Aunque Joe no fue el protagonista en todos los Shinobi, fue el líder en la mayoría de los títulos de la histórica franquicia de Sega. Sus excursiones están amenizadas por su arma favorita (la típica estrella ninja), pero también dispone de una espada en algunos de los títulos y domina la magia.

STRIDER HIRYU

■ Tal y como hizo George Lucas con los caballeros Jedi, el equipo que creó *Strider* cogió el concepto del ninja en un sentido fantástico. Hiryu puede desplegar increíbles acrobacias y actos de agilidad, además de ataques con su espada a la velocidad del rayo.

"Probé utilizando vidas, pero le quitaba realismo al juego. Tener una barra de energía me dio más precisión a la hora de reflejar el daño sobre el personaje."

Clive Townsend

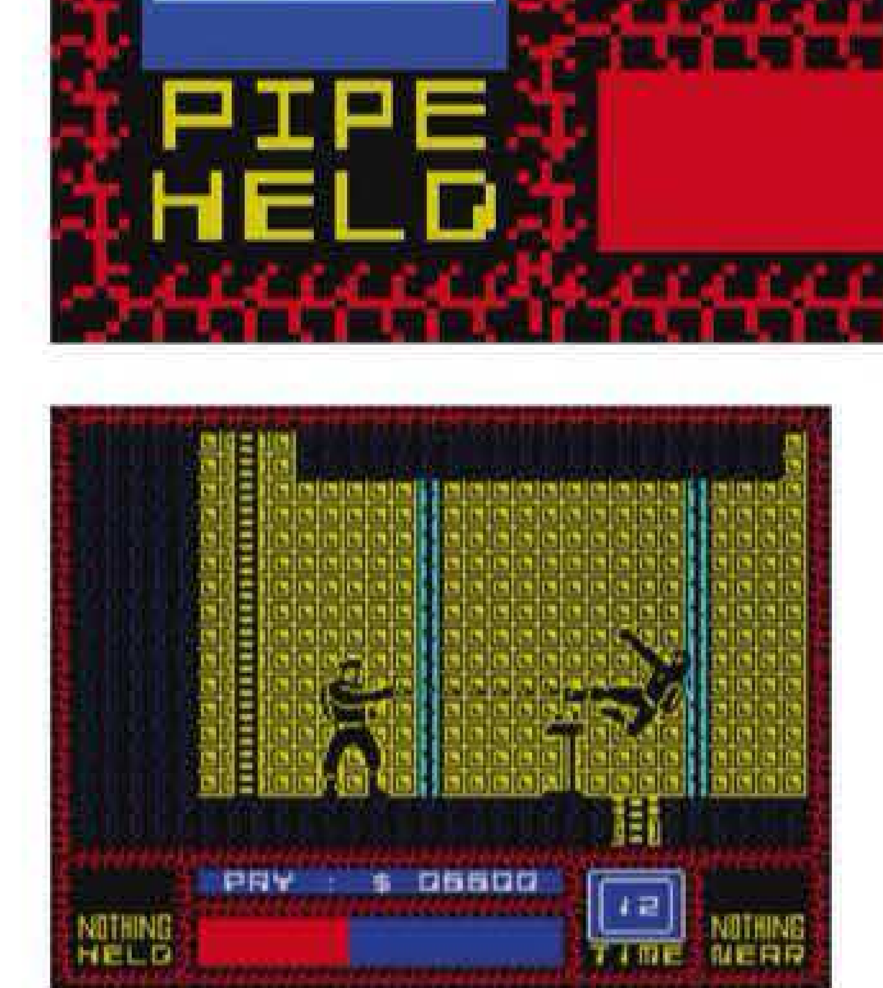
▶ perder tiempo para completar la misión. "Probé a añadir vidas, pero le quitaba realismo al juego. Tener una barra de energía me dio más precisión a la hora de contabilizar el daño, por lo que el ninja lo recibiría en mayor o menor medida en función de lo alto que cayese, el nivel de dificultad y otros detalles. Hacer que la barra se rellenase al descansar generaba tensión en el jugador. ¿Parábamos a recuperarnos mientras el reloj seguía corriendo, o nos arriesgábamos a morir en la siguiente pantalla?"

Aunque los guardias enemigos no debían ser subestimados, las limitaciones de memoria le dieron al ninja una sólida defensa frente a sus ataques, si bien también le dejaron una única patada y puñetazo. "Pensé en añadir más movimientos, pero la memoria era escasa y otros detalles tenían prioridad, como los gráficos del fondo y las propias estancias. Al final tuve que hacer los guardias como el ninja, con el mismo cuerpo pero diferente cabeza."

A pesar de estas restricciones, Clive pudo meter una intro y un final cinemáticos en el juego. En ellos, el ninja llegaba en una lancha neumática cubierto por la oscuridad y luego escapaba en helicóptero al completar la misión. "Creo que todos los juegos deberían tener un principio y un final. Después de decepciones como el simple game over al final de *Adventure*, quería tener algo memorable en mi final. La escena inicial con la lancha era una simple introducción para el muelle, y me permitió tener una intro a costa de unos pocos bytes empleados en gráficos adicionales."

Además de redondear *Saboteur* en el plano estético, Clive ajustó el desafío que suponía su obra basándose en el feedback de terceros, lo que acabó traduciéndose en la opción de elegir el nivel de dificultad. "El testeo no era muy riguroso por aquel entonces, pero le pedí a un par de amigos que jugaran a *Saboteur* para ajustar la dificultad según sus sensaciones. Una vez elegidos los parámetros para el nivel más elevado, era sencillo crear los fáciles. El proceso era muy orgánico. Había escuchado a escultores hablar de su trabajo como el de quitar la roca sobrante para revelar la estatua que había oculta en la piedra. Realmente era muy parecido. Una vez conocías el camino en el mapa, podías completar el juego en unos minutos, por lo que la experiencia jugable requería de aprenderse el proceso e incluso el propio mapa. Si cogías el disco, eliminabas a los guardias, ponías la bomba y escapabas recibías la máxima puntuación. Algo que debí añadir fue un bonus por tiempo y así darle al jugador una razón para comparar su progreso con otras personas e, incluso, volver a completar el juego."

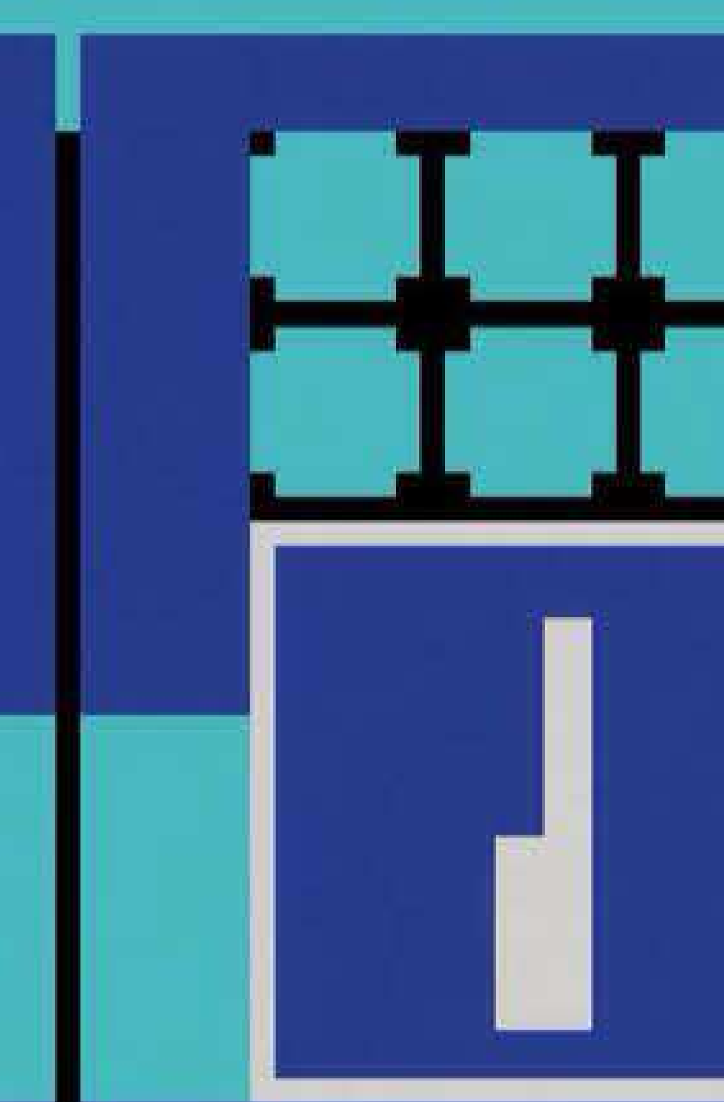
» [ZX Spectrum] Un soldado enemigo descubre que no debió lanzar una patada voladora en una pelea de cuchillos.

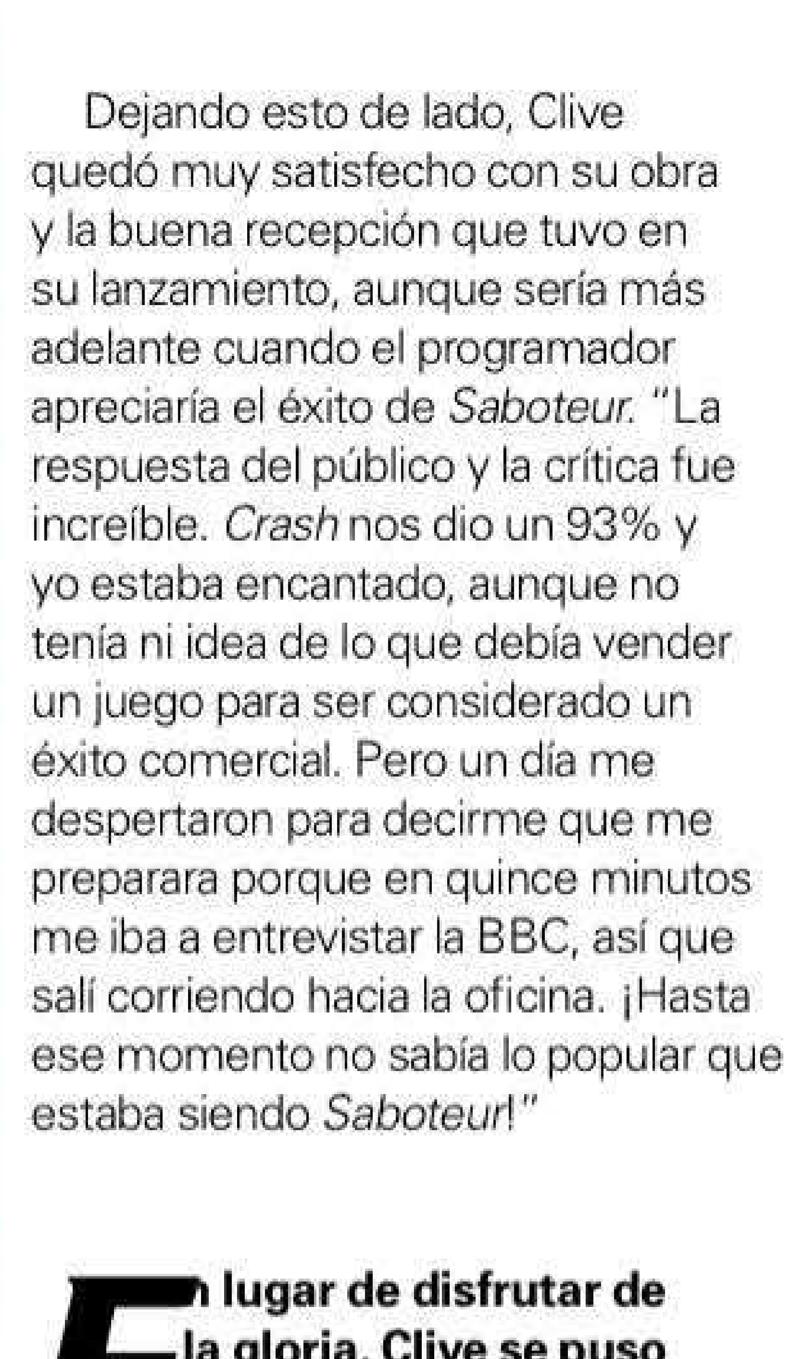


» [ZX Spectrum] Una mala decisión lleva al ninja a saltar en pleno fuego enemigo cuando debería haberse agachado.



» [ZX Spectrum] El ninja sale corriendo de un tren subterráneo en una misión contra el reloj.





Dejando esto de lado, Clive quedó muy satisfecho con su obra y la buena recepción que tuvo en su lanzamiento, aunque sería más adelante cuando el programador apreciaría el éxito de *Saboteur*. "La respuesta del público y la crítica fue increíble. *Crash* nos dio un 93% y yo estaba encantado, aunque no tenía ni idea de lo que debía vender un juego para ser considerado un éxito comercial. Pero un día me despertaron para decirme que me preparara porque en quince minutos me iba a entrevistar la BBC, así que salí corriendo hacia la oficina. ¡Hasta ese momento no sabía lo popular que estaba siendo *Saboteur*!"

En lugar de disfrutar de la gloria, Clive se puso a trabajar en el port para Amstrad. Y no fue sencillo debido a las técnicas de programación que empleó para crear el original. "Fue una pesadilla. No utilizaba el código fuente original, por lo que tuve que meter nuevo código entre viejas rutinas. La lógica del juego era casi idéntica (tanto el Spectrum como el Amstrad llevaban un Z80), pero otros detalles hubo que cambiarlos, como el dibujado en pantalla. El Amstrad tenía más memoria y eso ayudó, y en apartados donde el código para él era mayor que el de Spectrum pude reemplazar el original con un salto a la nueva rutina, para volver de nuevo cuando se completaba la tarea."

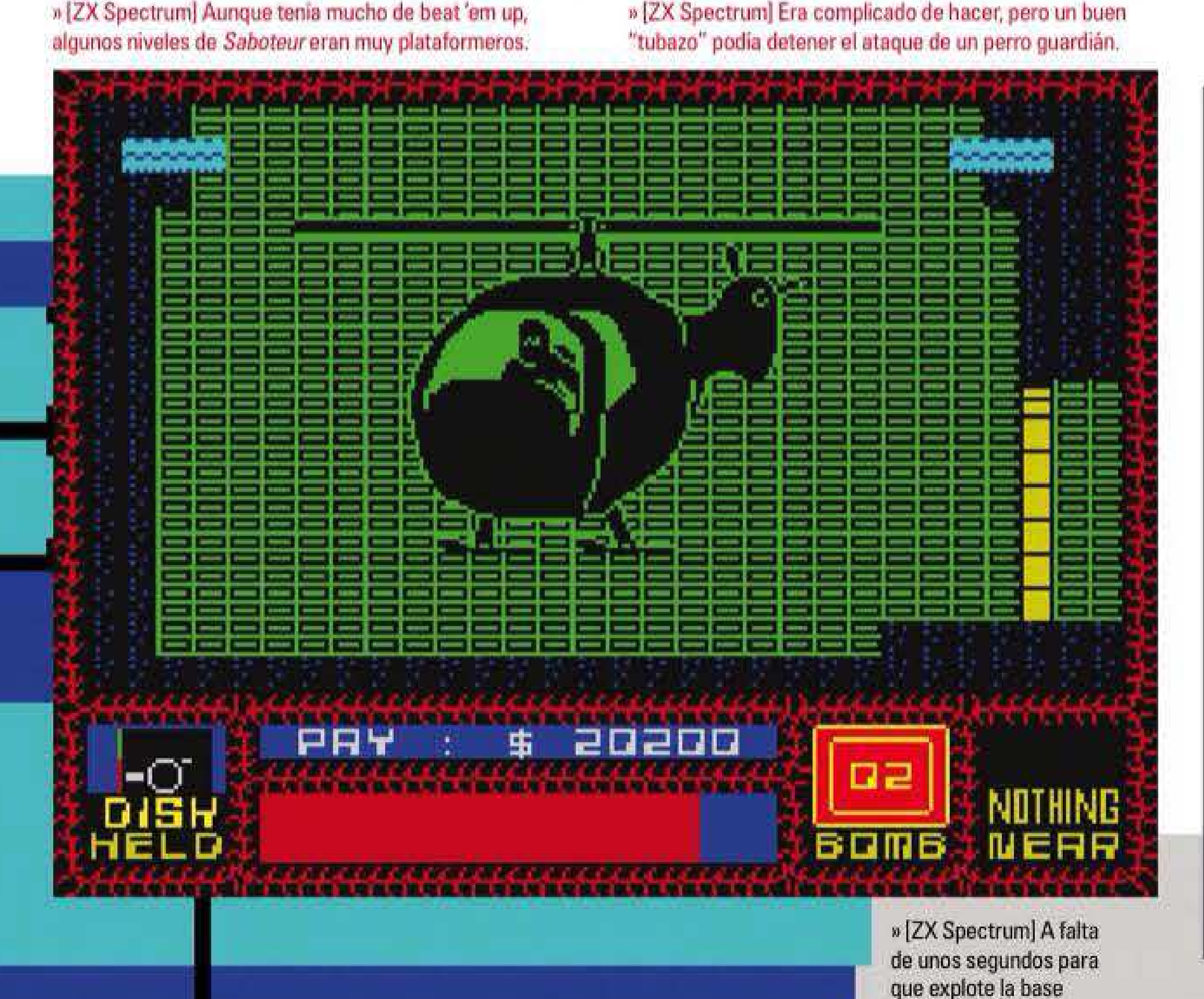
Las versiones para C64 y Plus/4 siguieron a la del ordenador de Alan Sugar (y una más reducida para el C16 también), aunque Clive no tuvo nada que ver con ellas. "No vi el port para C64 hasta que estuvo terminado, aunque reutilizaron los gráficos del personaje y los fondos y se parecía bastante al original. Mi código tampoco se usó, por lo que no comprimieron el mapeado de la misma manera. Les habría facilitado la vida si hubieran empleado algo de mi código fuente, pero el desarrollo multiplataforma no estaba para nada organizado. La versión para el C16 era brillante. Me gustaba mucho porque era muy diferente a las otras debido a la limitación de memoria, y celebro la habilidad que hizo falta exhibir para poder hacerla realidad."

Preguntado por *Saboteur* hoy día, Clive expresa su satisfacción con el juego y revela que hay un update a punto de ser lanzado, el cual espera guste tanto a los jóvenes de hoy como el original lo hizo con los chavales de los años ochenta. "Ver a gente de todas las edades jugar a *Saboteur* es muy satisfactorio. Los novatos se divierten tanto como los que lo hicieron hace treinta años, aunque a los niños les cuesta tener que jugar apretando teclas. Ahora se cumplen tres décadas desde que se lanzó *Saboteur* y estoy trabajando en un remake, algo que les dará la oportunidad de probarlo en sus smartphones y verlo implantado en una nueva generación." *

Muchas gracias a Clive Townsend por compartir sus recuerdos sobre la creación de *Saboteur*.

» [ZX Spectrum] Aunque tenía mucho de beat 'em up, algunos niveles de *Saboteur* eran muy plataformeros.

» [ZX Spectrum] Era complicado de hacer, pero un buen "tubazo" podía detener el ataque de un perro guardián.



» [ZX Spectrum] A falta de unos segundos para que explote la base enemiga, nuestro ninja escapa sano y salvo.

SABOTEUR 2015

Clive Townsend habla de la actualización de su título.

"Hay algunos detalles de *Saboteur* que me han incordiado durante tres décadas. Cuando salías del juego, aparecía "SEPUKU" mal escrito (faltaba otra P). Algunas de las tuberías del alcantarillado no correspondían con las habitaciones inferiores, y además planeé que hubiera agua goteando de ellas. El hecho es que los gráficos están en el juego, pero nunca escribí el código para mostrarlos. Por otro lado, el juego se podía completar yendo directamente hacia el helicóptero, pero no debí dar por buena la misión ya que no se había completado. El remake corregirá estos defectos y añadirá tamaño al mapa y detalles en la jugabilidad. Habrá carreras contra el tiempo, tests de agilidad, resolución de problemas y más combate. También más historia que revelar entre lo sucedido en *Saboteur* y su segunda parte, como averiguar qué pasó con el ninja en su última misión. La versión online para PC y Mac está a punto de lanzarse, mientras que para Android y Windows Phone llegará un poco más tarde e iOS será el último sistema en recibirla."

Ya podemos probar la versión online del update de Clive en clivetownsend.com

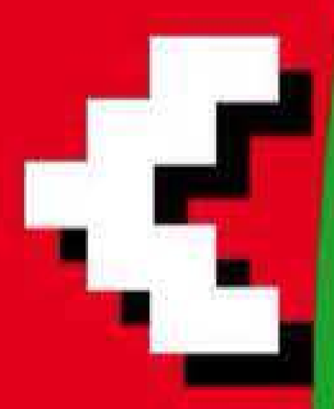
CIBERN

HISTORIA DE UN ES

El videojuego español está plagado de estudios que nunca llegaron a lanzar un solo videojuego. El caso de Cibernesis es especial: fue la criatura formada por Paco Suárez después de lanzar *La Pulga* y en él trabajaron algunos históricos del videojuego español.

POR JAUME ESTEVE





PSI MISSION



LOS LADRONES DEL TIEMPO



ESTUDIO ESTÉRIL

Corría el año 1984 cuando Paco Suárez, después de haberse convertido en el creador del primer juego comercial lanzado en España, decidió emprender carrera en solitario.

El padre de *La Pulga*, el título con el que Indescomp dio el pistoletazo de salida a la Edad de Oro del software español, había saboreado las mieles del éxito y también del fracaso en cuestión de meses. De pionero, y reconocido hasta por la prensa inglesa, a padre de "el peor programa de la Historia", como el mismo Suárez asegura haber leído por la red gracias a *La Plaga Galáctica*, un shoot 'em up endiabladamente difícil. "Me dijeron que hiciera un programa de marcianos que te atacaran y pensé, pues que te ataquen aleatoriamente. Luego resultó que era un error porque nunca aprendías a defenderte. Eran puros reflejos, no valían trucos".

José Luis Domínguez, dueño de Indescomp, tenía un plan para convertir el estudio en un referente en España —y lo logró cuando le cambió el nombre a Amstrad España—. Pero Suárez, un tipo al que siempre le ha gustado la experimentación, decidió emprender una aventura por su cuenta con la compañía de algunos viejos amigos y con la idea de hacer pruebas sin la presión comercial que ejercía Domínguez.

"Calculo que comenzamos en primavera de 1984 —relata Suárez—. Casi con toda seguridad, dejé Cibernesis a finales de ese año y no creo que estuviera [en marcha] mucho más de seis meses".

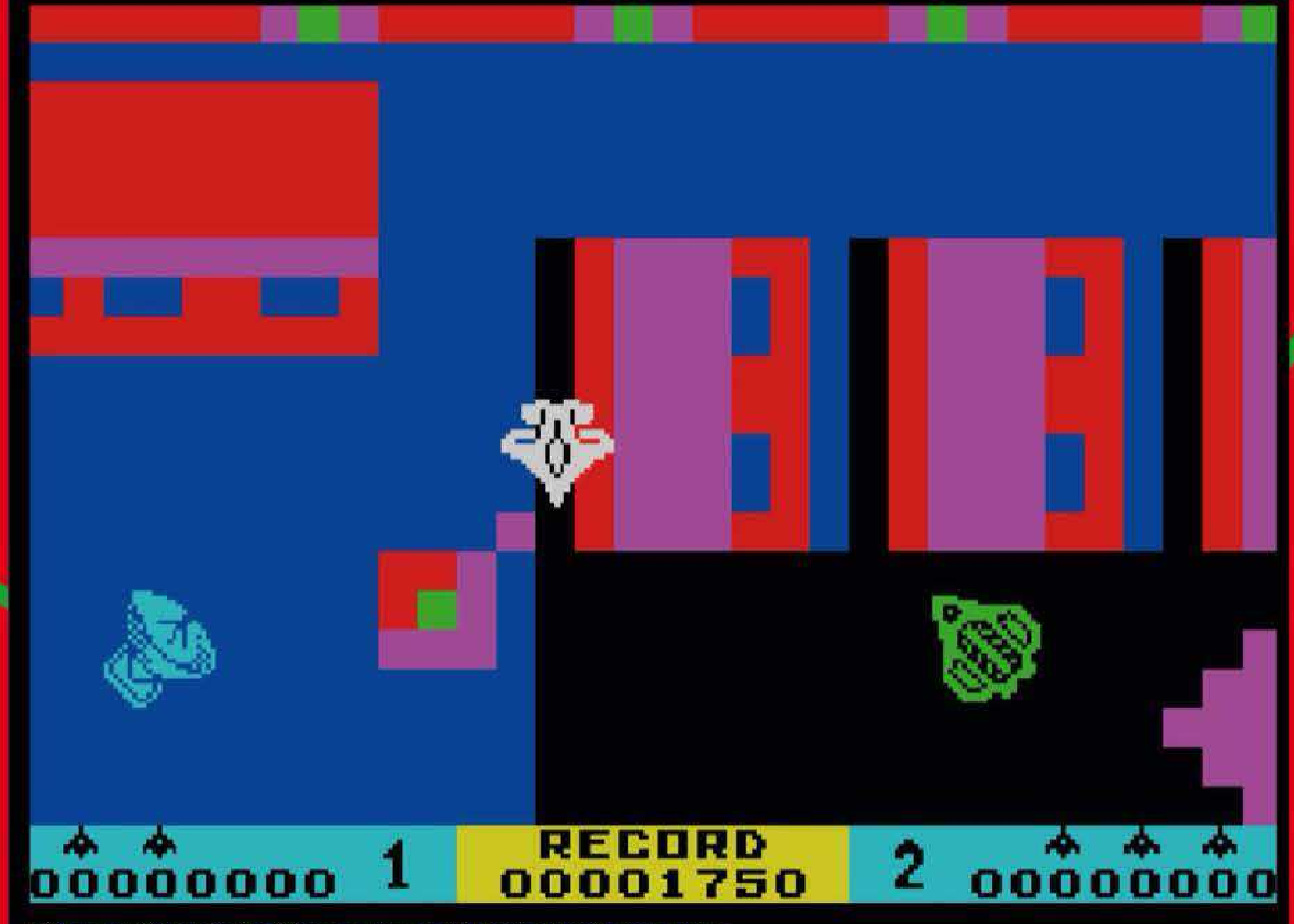
Esa fecha, 1984, es la que todas las personas implicadas en el estudio aciertan a recordar. Según Suárez, fueron cuatro los miembros fundadores: al creador de *La Pulga* se unieron Pedro Sudón —"era maestro y había experimentado con un Spectrum en clase. Ni el director de la escuela ni los compañeros tenían ni idea de qué iba eso y lo consideraban un bicho raro", le describe Suárez—; Juanjo Redondo, un "artista y antiguo amigo de mi época underground (y la suya)", como le describe Suárez; y Juan Benítez, que se dedicaba a "cuestiones prácticas" pero cuya labor estaba alejada de la programación o el grafismo.

"Paco me dijo que iba a montar una empresa de informática y que contaba conmigo. Y eso me llenó de orgullo, el tío que había programado *La Pulga* me necesitaba. También había contactado con Juanjo, que era grafista pero de programación no tenía ni idea, y otro chico para temas de gestión. Así montamos Cibernesis", relata Pedro Sudón.

El equipo alquiló una oficina en la madrileña calle Jorge Juan. "Era un segundo o tercero, casi haciendo esquina con Príncipe de Vergara", explica Santiago Revellado, uno de los últimos en pisar aquella oficina y que se incorporó en los compases finales de Cibernesis. "Teníamos muebles de oficina pero no recuerdo de donde los sacamos. Probablemente venían con el piso", apunta Suárez.

Esa aventura, que tuvo un componente altamente amateur, ni siquiera se organizó de manera legal. Así lo explica Suárez: "No fuimos una empresa legalmente constituida. Era, más bien, un grupo de trabajo. Pensábamos convertirnos en empresa sólo si comercializábamos algún juego".

Lo que el creador de *La Pulga* sí recuerda vívidamente es la máquina con la que trabajaba en aquel incipiente estudio: "Usaba como herramienta de desarrollo un ordenador Tandy Radio Shack TSR-80



» [ZX Spectrum] Ni el propio Paco Suárez se acordaba de *PSI Mission*. El juego "regresó al mundo de los vivos" en la RetroEuskal de 2010, de la mano de Paco Portalo.

modelo P que me había traído José Luis Domínguez de Estados Unidos. Era un cacharro que me gustaba mucho, no sólo por sus capacidades, sino también por su diseño que, hoy, todavía, me parece uno de los mejores. Empleé parte del tiempo en Cibernesis en desarrollar el sistema de comunicaciones entre el Spectrum y el Tandy y los métodos del trabajo. Después, me lo llevé a casa y me dio grandes satisfacciones en mis trasteos informáticos, ya que programarlo era muchísimo más cómodo e interesante que el Spectrum. Al final murió, heroicamente, proporcionando algunas piezas de repuesto para otro ordenador más importante, el PMDS de Opera Soft".

DOS JUEGOS... INACABADOS

Los juegos que debían ser el motor económico del estudio nunca vieron la luz. Pero una indiscreción de Micromanía y la labor de arqueología de Paco Portalo, cocreador de *La Pulga*, han permitido conocer y recuperar dos los proyectos en los que se trabajó durante aquellos pocos meses de 1984 que duró la aventura de Cibernesis.


Lo nuevo

Originalidad	* *
Gráficos	* *
Movimiento	* * *
Sonido	
Valoración	* *

Originalidad	* * *
Gráficos	* * *
Movimiento	* *
Sonido	* *
Valoración	* * *

LOS LADRONES DEL TIEMPO

ROLAND AHOY, EL PIRATA

16 MICROMANIA

» Aquí tenéis la review de *Los Ladrones del Tiempo* que aparecía publicada en el primer número de la mítica Micromanía.

» [ZX Spectrum] Los gráficos pueden parecer toscos, pero recordad que estamos hablando de un juego de 1984.



» [ZX Spectrum] Al igual que ha sucedido con *Los Ladrones del Tiempo*, solo se ha podido rescatar una versión temprana de *PSI Mission*.

El primero, y conocido desde los años ochenta, fue *Los Ladrones del Tiempo*. Y se conoció en aquella época porque Micromanía publicó en su primer número una reseña sobre el juego, con notas incluidas, aunque el título nunca llegara a las tiendas.

De *Los Ladrones del Tiempo* decía que era "un juego con una alta dosis de originalidad" aunque criticaba la "falta de acabado" en el movimiento o la variedad gráfica. Alberto Nadal, que en los años noventa sería el director comercial de Dinamic Multimedia y uno de los motores del éxito de *PC Fútbol*, fue el encargado de rescatar del olvido una copia del juego que hoy se puede jugar en emulador.

Nadal no recuerda bien por qué terminó él con una copia del juego, ya que estuvo en el estudio "no más de cuatro veces". El tipo encargado de rescatar aquella primera creación de Cibernesis ni siquiera formaba parte del estudio: "Iba allí de vez en cuando a hacer rutinas pero no estaba en plantilla".

La versión de *Los Ladrones del Tiempo* que se ha rescatado está inacabada. En ella, controlamos a un personaje que se puede mover a derecha e izquierda en un escenario en el que aparece un castillo, una casa y poco más. Una serpiente, lo que parece un caballo, un tipo con un sombrero y un segundo que nos persigue por el escenario son todos los elementos que figuran en un juego que tiene un scroll algo tosco.

Lo curioso de *Los Ladrones del Tiempo* es que en la pantalla de carga aparece el nombre de Indescomp y una fecha, 1985. La fecha sugiera que el estudio iba a dedicar el 84 para desarrollar el título y lanzarlo durante el año siguiente, o eso denota el estado inacabado de la versión que se ha preservado.

Que Indescomp fuera la firma escogida por Suárez para dar salida a su juego tenía sentido. Suárez conocía a José Luis Domínguez y en España no había ningún grupo que tuviera la fuerza para acometer un lanzamiento de esa magnitud. Made in Spain no lanzó *Fred* hasta 1985 y sólo Dinamic daba alguna muestra de lo que sería su poderío en aquel 1984, aunque lejos del gigante en el que se iba a convertir.

"Pensaba que Indescomp, que entre tanto se había convertido en Amstrad España, querría publicar nuestros juegos y nos apoyaría para terminar el desarrollo, pero José Luis Domínguez no tenía interés en ese tipo de negocio. Aspiraba a tener un estudio de desarrollo propio", relata Suárez.

El segundo juego al que se refiere

» [ZX Spectrum] En la pantalla del menú se puede ver el nombre de los tres autores del juego: Paco Suárez, Pedro Sudón y Juanjo Redondo.



» [ZX Spectrum] Tal y como recuerdan sus responsables, Cibernesis se montó de una manera totalmente amateur.

el líder del estudio es uno que su propio programador no recordaba años atrás: *PSI Mission*. Este shoot 'em up apareció de la mano de Paco Portalo en la RetroEuskal de 2010 y también se puede jugar una versión temprana en la actualidad. Algo más pulido que *Los Ladrones del Tiempo*, nos pone a los mandos de una nave en un escenario cuadrado en el que nos enfrentamos a diferentes amenazas. En la pantalla de carga aparece de nuevo el nombre de Indescomp, el de Cibernesis y la autoría se atribuye a Suárez, Sudón y Redondo.

UN CURSO PARA MICROHOBBY

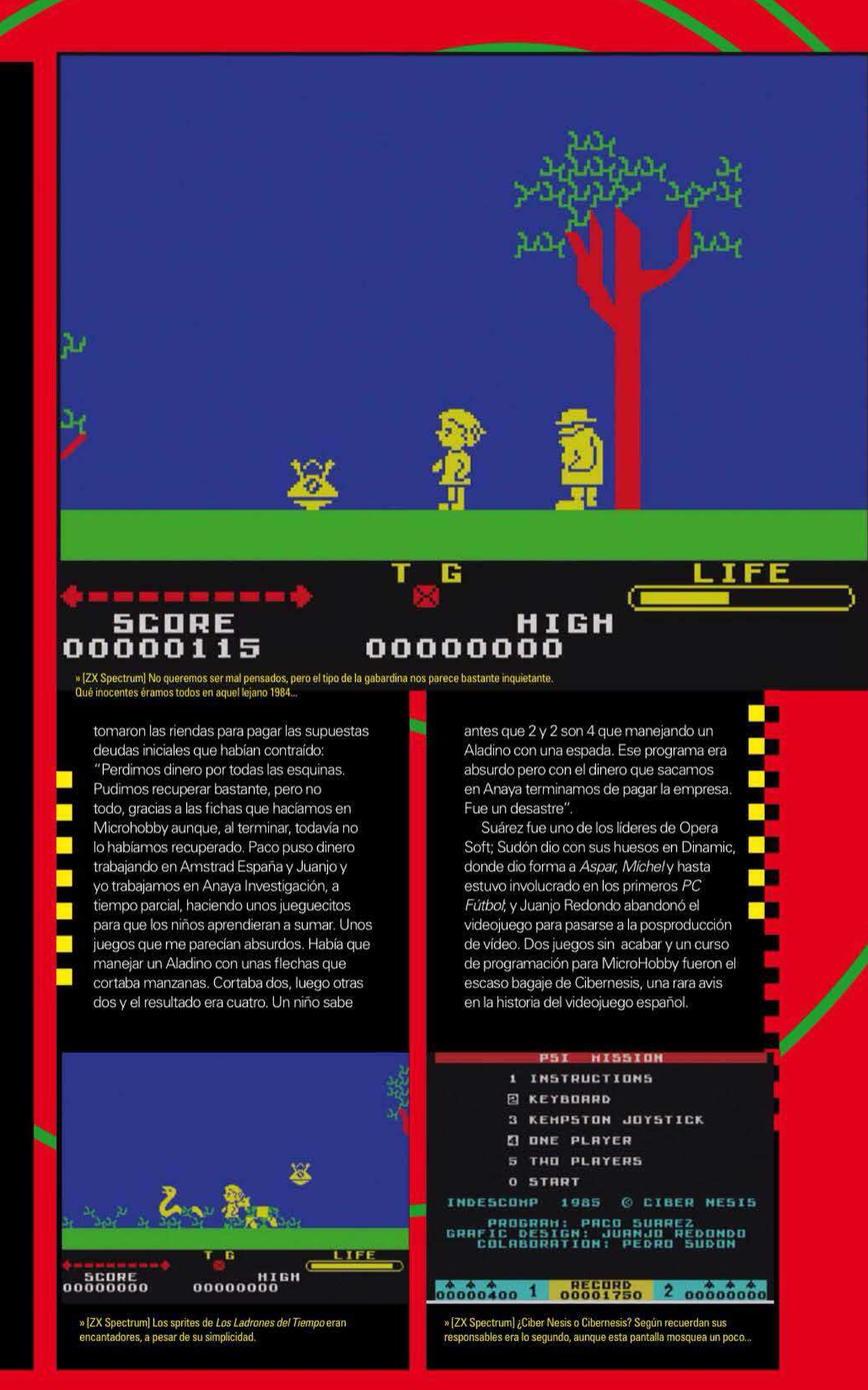
En esa situación de parálisis, con la imposibilidad de editar bajo el paraguas de Indscomp, a Suárez le llega una oferta de José Luis Domínguez para montar un equipo de programación en su compañía que, con los años, se convertiría en Opera Soft. Con la oferta sobre la mesa, Suárez organiza el que será último movimiento del estudio: "José Ignacio Gómez-Centurión, el director de MicroHobby, me invitó a comer e intentó convencerme para que escribiera una serie de artículos para la revista sobre programación en ensamblador. Yo ya estaba convencido de volver al redil de José Luis Domínguez y le sugerí que le hiciera el encargo a Pedro Sudón y el diseño a Juanjo Redondo. Así lo hizo".

Es en esta parte de la historia cuando entra en juego Santiago Revellado. Hoy CEO de una compañía de marketing digital, Revellado hizo sus primeros pinitos en aquel curso de ensamblador para la gran revista de videojuegos en España durante la Edad de Oro: "Tenía unos 15 años cuando hice un curso de código máquina de Z80 en Madrid. En aquellos tiempos, éramos bastante pocos los que sabíamos ensamblador". Revellado llegó a Cibernesis gracias a un compañero, Manuel Rozas, que trabajaba en una tienda Micro World: "No sé si Pedro Sudón o Paco Suárez vinieron y preguntaron por alguien que supiera ensamblador para los cursos de la revista. Manolo se fue a trabajar a Cibernesis y me llamó para que fuera con él. Hacíamos fichas, escribíamos código y dábamos ejemplos".

¿Cómo terminó Cibernesis? En este punto las versiones difieren. Suárez asegura que el estudio terminó sus días como los empezó, sin deudas: "No hubo ninguna financiación por parte de nadie. Simplemente alquilamos, entre todos, un local para trabajar y cada uno vivía de sus respectivos negocios. Yo aún ganaba algo con *La Pulga*, lo suficiente para vivir dignamente. Que yo sepa, nadie acabó con deudas".

Pero Sudón ofrece una versión diferente. Con Suárez fuera de juego, él y Redondo tomaron las riendas para pagar las supuestas deudas iniciales que habían contraído: "Perdimos dinero por todas las esquinas. Pudimos recuperar bastante, pero no todo, gracias a las fichas que hacíamos en Microhobby aunque, al terminar, todavía no lo habíamos recuperado. Paco puso dinero trabajando en Amstrad España y Juanjo y yo trabajamos en Anaya Investigación, a tiempo parcial, haciendo unos jueguecitos para que los niños aprendieran a sumar. Unos juegos que me parecían absurdos. Había que manejar un Aladino con unas flechas que cortaba manzanas. Cortaba dos, luego otras dos y el resultado era cuatro. Un niño sabe antes que 2 y 2 son 4 que manejando un Aladino con una espada. Ese programa era absurdo pero con el dinero que sacamos en Anaya terminamos de pagar la empresa. Fue un desastre".

Suárez fue uno de los líderes de Opera Soft; Sudón dio con sus huesos en Dinamic, donde dio forma a *Aspar*, *Michel* y hasta estuvo involucrado en los primeros *PC Fútbol*; y Juanjo Redondo abandonó el videojuego para pasarse a la posproducción de vídeo. Dos juegos sin acabar y un curso de programación para MicroHobby fueron el escaso bagaje de Cibernesis, una rara avis en la historia del videojuego español.



» [ZX Spectrum] No queremos ser mal pensados, pero el tipo de la gabardina nos parece bastante inquietante. Qué inocentes éramos todos en aquel lejano 1984...

» [ZX Spectrum] Los sprites de *Los Ladrones del Tiempo* eran encantadores, a pesar de su simplicidad.

» [ZX Spectrum] ¿Ciber Nesis o Cibernesis? Según recuerdan sus responsables era lo segundo, aunque esta pantalla mosquea un poco...

Es posible que no sea uno de los más legendarios arcades, pero su planteamiento run-and-gun es de los más exigentes. Retro Gamer desafía a los fantásticos e increíbles habitantes de Wonderland para ofrecerte esta Guía Definitiva…

KARNOV

Algunos héroes luchan por una princesa, otros por la gloria. Pero algunos, como Karnov, lo hacen por una cantidad inmensa de oro y tesoros. El musculoso y forzudo escupe-fuego de circo es el único protagonista y no hay damisela en apuros en esta ocasión. Apareció en los salones recreativos de la mano de Data East en 1987, el nombre completo del héroe era Jinborov Karnovski y había que completar nueve fases. Al final de cada nivel había un legajo en forma de mapa del tesoro en manos de una poderosa criatura. Finaliza cada escenario, acaba con el final boss de turno, completa el mapa y el tesoro más increíble de todos los tiempos será concedido a Karnov. Parece fácil, ¿verdad?

Todos sabemos que los arcades suelen ser duros de pelar. Están destinados a proporcionar una diversión instantánea y visceral, acompañada por un deseo irreprimible de introducir más y más monedas. Sin embargo la gran mayoría tienen un patrón que puede ser estudiado y una táctica a seguir. Un progreso cauteloso y una memorización de posiciones enemigas y ataques son vitales para poder avanzar. Olvídalo todo. La dificultad de *Karnov* es más grande que el estómago del ▶



» [Arcade] Karnov visitará varios y variados escenarios.



» [Arcade] Incluso estas estatuas ruinosas nos escupirán fuego.



» [Arcade] Aquí vemos a Karnov y a su barriga tomando el sol en mal momento.


PIXEL PERFECT
Wonderland es el hogar de muchas aberraciones…
OSTRA MORTAL
ESCALERA
DAMA TRISTE
KARNOV
DEMONIO VOLANTE
ESTATUA DORADA
GÁRGOLA
DIABLO VOLANTE
DEMONIO ROCA
EL MAGO
ESQUELETO Y AVESTRUZ
TRITÓN
SOLDADO FANTASMA
ITEM ESCALERA
PLANTA ASESINA
MOMIA
K
ESPADACHINES
"K"
LEONES Y
ENTRENADOR
DRAGÓN MARINO

TRUCOS

Cómo convertirse en un maestro de Karnov...



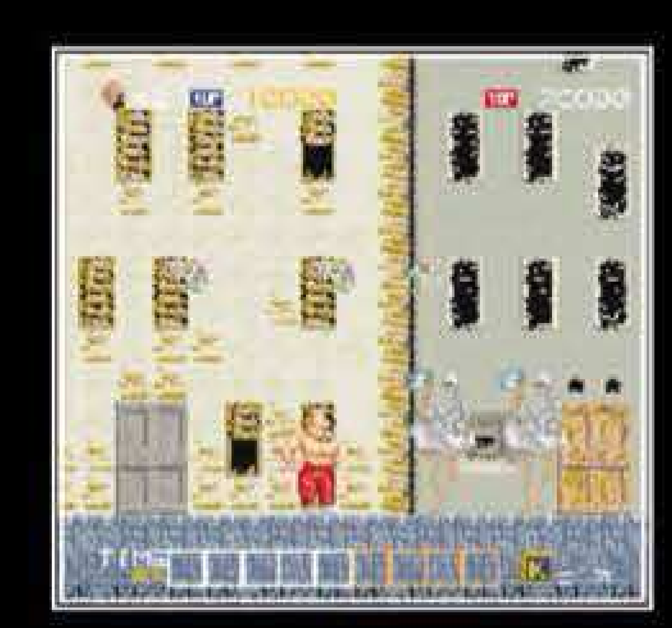
RUTINA ENEMIGA

■ Cada enemigo tiene un recorrido y una rutina de movimiento, aunque algunos como los buitres pueden resultar difíciles de gestionar. Dado su lento discurrir, posicionarse antes de atacar es la clave. Cada enemigo tiene su propia dificultad.



NO TE RELAJES...

■ *Karnov* además de duro es un juego perverso. Tómate un pequeño respiro para contemplar el escenario y unas plantas venenosas descenderán del cielo y rodearán al musculoso héroe. La muerte es inevitable, así que ten cuidado.



TÓMATE TU TIEMPO

■ Por otra parte, si avanzas con vehemencia, Karnov se encontrará totalmente rodeado de enemigos. Los enemigos normales ya suponen un problema serio pero si avanzas como loco aparecerán aún más criaturas de toda índole.



EXAMINA EL ENTORNO

■ Al igual que en la mayoría de arcades tendrás que utilizar el escenario para tu beneficio. Karnov puede saltar sobre rocas y utilizar escaleras para acabar con criaturas volantes. Conocer el lugar adecuado para utilizar ítems es crucial.



UTILIZA ESCALERAS

■ La mayoría de los niveles cuentan con el icono de una escalera. La utilización de este icono es de suma importancia ya que nos conducirá a algún power-up. Si tienes dudas lo mejor es utilizar la escalera. Algo bueno encontrarás...

"No hay duda de que es una auténtica prueba de fuego para los jugadores más expertos"

▶ protagonista. Cada trozo de mapa contiene los detalles para atravesar una zona infernal que acerque al semidesnudo héroe un poco más a su ansiado tesoro. Letales ruinas milenarias, un bosque devastado, una isla paradisíaca (donde Karnov se equipará con unas aletas y buceará) y un desierto con pirámide incluida nos esperan, infestados de enemigos encantados de proporcionarnos una muerte digna. El rango de enemigos es muy variado y surrealista, hay que tener en cuenta que estamos en Wonderland... Golems que lanzan piedras, demonios y buitres que revolotean sobre nosotros, y que con un solo toque acabarán con la vida de Karnov; esqueletos sobre avestruces que aparecerán por ambos lados de la pantalla o guerreros fantasmales que embestirán al héroe sin piedad... Los niveles finales incluyen estatuas de oro, serpientes de gran longitud y lechuzas que estallan. Incluso bajo el agua, Karnov no puede relajarse. Aunque los pequeños pececillos son inofensivos, tritones, almejas (indestructibles excepto cuando intentan atacarte) y guerreros marinos equipados con arpón acechan en las profundidades. Incluso las algas lanzarán burbujas venenosas al avaricioso personaje. Además hay trampas que obligarán a Karnov a eliminar cierta cantidad de enemigos con poco margen de maniobra. Y si se te ocurre detenerte un instante para hacer inventario de enemigos, plantas venenosas descenderán del cielo y te lanzarán mortales espinas. No hay duda de que es una auténtica prueba de fuego para los jugadores más expertos.

Por eso *Karnov* nunca fue el más visitado y popular de los salones recreativos. Aunque el protagonista era muy querido por los desarrolladores de Data East y protagonizó cameos en otros títulos (fue el primer enemigo de *Bad Dudes Vs DragonNinja* en 1988), este arcade sigue siendo un gran desconocido en la actualidad. La jugabilidad está influenciada por infiernos en vida del calibre de *Ghosts 'N Goblins*, pero con power-ups y más variedad (y tambien repetición) de enemigos. Los power-ups están representados por

» [Arcade] El mapa final, con un simpático mini Karnov recorriendo el largo camino hacia su ansiado tesoro.



» [Arcade] Algunos final bosses están reciclados de anteriores encuentros. Eso sí, son más duros.

JEFAZOS

Hay seis jefazos diferentes en Karnov y el juego los reutiliza constantemente. Echemos un vistazo...

TRITÓN

■ Este villano acuático revoloteante es el más fácil de despachar. Con la bola de fuego mejorada es posible acabar con él incluso antes de que nos ataque. Con la bola de fuego básica salta sobre sus proyectiles de agua y dispárale al caer en tierra. Pronto será historia...

ENTRENADOR Y LEONES

■ Es más fácil decirlo que hacerlo, pero te aconsejamos acabar antes con los leones o añadirán un letal ataque con sus garras. Una vez despachados, el entrenador es carne de cañón.











AL RICO POWER-UP

■ No todos los power-ups son especialmente útiles, sobre todo teniendo en cuenta las concurridas pantallas de Karnov. Ejemplo, el boomerang es guay arrasando enemigos, pero su uso expone a Karnov a enemigos no alcanzados.

NO TE VUELVAS LOCO COGIENDO ÍTEMS 'K'

■ Cada nivel contiene una serie de iconos "K". Si consigues 50 Karnov conseguirá vida extra. Sin embargo, algunos de ellos son casi inalcanzables y perderás vidas consiguiéndolos. No te molestes.

MUERTE AL INSTANTE

■ No hay muchos escenarios que puedan acabar contigo al instante en *Karnov*, pero cuando aparecen son muy complicados de gestionar. Aquí vemos a Karnov subiendo a un árbol para saltar sobre el abismo. Requiere precisión pixel perfect.

SALTA CON ALEGRÍA

■ Saltar es la mejor arma de Karnov para defenderse de los enemigos que aparecerán en su camino. Muchos enemigos solo pueden ser esquivados de esta manera y es una táctica vital contra algunos bosses, que solo reciben daño en su cabeza.

TRUCAZOS

■ En **Retro Gamer** no somos partidarios de hacer trampa. Sin embargo si estás jugando a *Karnov* en un emulador te recomendamos con cariño que evites perder la cordura totalmente y actives el power-up de bola de fuego infinita.

pequeños cuadrados, o un círculo rojo (o manzana) en el caso de la mejora de aliento ígneo de Karnov. Al estar dispersos por el escenario muchos resultan peligrosos para la salud de Karnov y en ocasiones es mejor obviarlos. El power-up de la máscara revelá ítems ocultos, y aunque las botas aladas y los aumentos de salto/velocidad resultan útiles, a veces hacen al personaje incontrolable y perderemos vidas.

La historia de *Karnov* es vaga. Algunas fuentes sugieren que Data East produjo el juego pero que fue desarrollado por Nichibutsu, aunque los créditos oficiales son difíciles de conseguir. Como corresponde a su oscura condición, *Karnov* recibió muy pocos ports. El más impresionante fue el de NES, que fue realizado por Sakata SAS, una compañía que evitaba los créditos en sus juegos. La versión Famicom expande el argumento de *Karnov* y nos habla de su pueblo natal devastado por un fiero dragón llamado Alakatai. Los aldeanos rezaron y pidieron a su dios un vengador – Karnov – que acabara con la bestia y recuperase el tesoro robado de la aldea. Si completaba el desafío, Karnov sería liberado de su servidumbre. Esta versión para Famicom ofrecía tres finales ▶



» [Arcade] Este formidable power-up destruirá enemigos con un solo disparo.

» [Arcade] El súper salto es tan útil como peligroso en ocasiones.

» [Arcade] Más estatuas mortales en la jungla.

MUJER ESCORPIÓN

■ Al ser su cuerpo indestructible tendrás que saltar como loco. Cada golpe de Karnov hará que el híbrido se cabree y ataque. Salta sobre su barrera de fuego y ataca de nuevo. Ármate de paciencia...

TIRANOSAURIO REX

■ De manera similar a la Mujer Escorpión, el T-Rex debe ser alcanzado en la cabeza, lo cual supone un pequeño problema debido a su altura. Es muy rápido, evita ser atrapado y pisoteado.

DRAGÓN DE DOS CABEZAS

■ Este jefazo compensa su lentitud con dos ataques devastadores. Un impacto directo de su aliento sería definitivo, podría golpear un objeto y explotar. Súbete a una plataforma cuando puedas y atízale con gallardía en la cabeza.

EL MAGO

■ Aunque es más fácil de esquivar que otros jefazos de Karnov, el mago privará al héroe de todos sus power-ups y además posee un ataque que ocupa toda la pantalla. Cuando aparezca en la parte inferior dispárale lo más posible y esquiva sus estrellas mortales.

Q+A John Michael May

Hablamos con el programador de Mr. Micro sobre la conversión de Karnov para Spectrum

¿Cómo te involucraste en el port de *Karnov*?
Ya había trabajado para Mr. Micro durante un año en algunos proyectos como programador junior. Había algunos productores de Activision por allí y yo había realizado *Space Shuttle* para ellos, por lo que estaban contentos con el estudio y con mi trabajo. Ninguno de nosotros había oído hablar antes de este juego.

Pero, probablemente conseguisteis una máquina recreativa con la que trabajar, ¿no?
Sí, nos enviaron una máquina recreativa de *Karnov* y también de *The Real Ghostbusters*. El motor creado para *Karnov* también se utilizó para *The Real Ghostbusters*.

¿Cómo fue le proceso de conversión?
Realizamos todo el mapeado a mano tras estudiar minuciosamente el original. Estudié la colocación y la inteligencia de los enemigos. No creo que mirando ambas versiones puedas creértelo, ¡pero es lo que hicimos! Honestamente, no recuerdo grandes problemas aparte de cargar los niveles uno por uno. Los mapas no eran muy grandes y los gráficos cabían sin problemas.

Recordamos que el scroll de la versión Spectrum no era excesivamente brillante.
Sin duda el scroll fue el peor apartado de la conversión. Yo no estaba involucrado en el desarrollo del motor principal del juego, pero creo que era más problema de frame rate que de scroll. Creo que podríamos haber hecho más por solucionar esto con una mayor optimización del código.

Lograste una gran cantidad de colorido en el juego y muy poco contagio de color.
En lugar de utilizar colores para los sprites, como era habitual, utilizábamos un sistema más dinámico que trabajaba sobre el color del fondo en vez de forzar el color sobre él. Esto nos proporcionaba menor contagio.

En general, ¿estáis orgullosos con la conversión?
Yo estoy totalmente satisfecho con lo que hice, y también orgulloso. Me hubiera gustado contar con más experiencia y haber mejorado la velocidad y el scroll.

Le damos las gracias a John por sus palabras.





» [Arcade] Al comienzo de la escena final Karnov recibirá una generosa suma de power-ups. ¡Maldición, el mago nos robará todos!

diferentes, mostrando el mejor de ellos a Karnov convertido en un Dios de la Guerra. Desgraciadamente Nintendo America no encajó bien las referencias a deidades y las eliminó de la intro y el final de la versión NTSC.

A pesar de los recortes ambas versiones son excelentes y contaban con un nivel de dificultad más lógico. Karnov podía recibir dos impactos antes de perecer y los enemigos se movían más despacio. Técnicamente es inferior a la coin-op y Karnov está más bronceado, pero es el mejor y más jugable port doméstico. En Reino Unido, Electric Dreams se hizo con las versiones de ZX Spectrum, Commodore 64 y Amstrad. Las versiones variaban radicalmente. Las basadas en Z80 eran bastante decentes mientras que la de Commodore 64 recibió una pobre conversión que parecía provenir de ZX Spectrum. Karnov nunca recibió una secuela directa pero siguió apareciendo en otras producciones de Data East. La más evidente es *Karnov's Revenge* que fue una secuela occidental no del *Karnov* clásico, sino de un beat'em-up 1Vs1 llamado *Fighter's History*. Este último presentaba a Karnov como final boss mientras que su secuela le vio debutar como personaje jugable.

Karnov es un juego difícil de querer, y por eso nunca alcanzó la categoría de mito como recreativa. Es muy difícil y la música te machaca tras los dos primeros niveles. Aun así sus originales gráficos, la variedad de enemigos y su tremenda curva de dificultad le convierten en un arcade a tener en cuenta y que merece una segunda o tercera oportunidad. *



» [Arcade] Karnov es un gran nadador y su aliento de fuego funciona bajo el agua...

"La jugabilidad está claramente influenciada por infiernos en vida del calibre de Ghosts 'N Goblins"

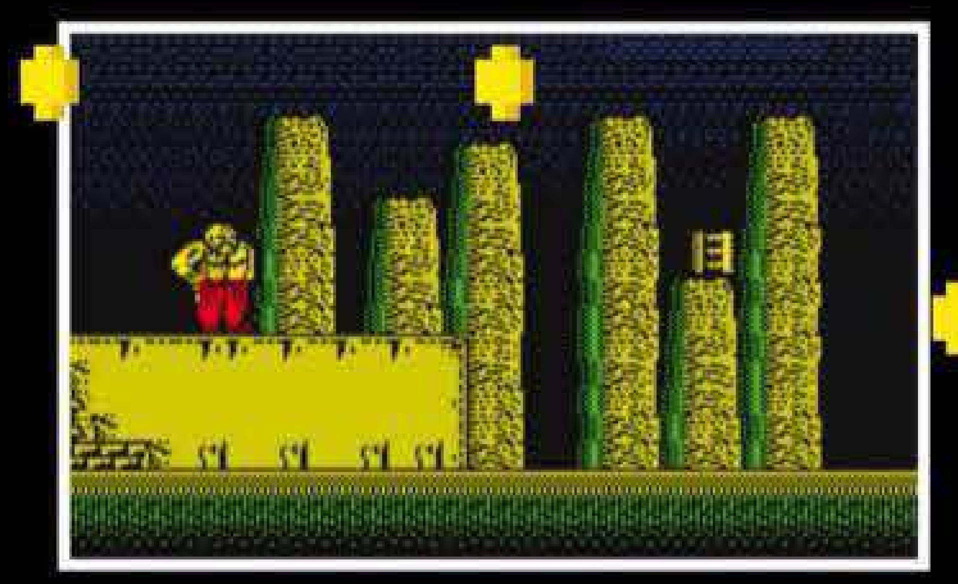
CONVERSIONES

¿Cuál es tu port favorito de Karnov?



COMMODORE 64

■ Electric Dreams no se hizo ningún favor a sí misma con lo que parecía ser un port del *Karnov* de Spectrum al que añadió mal sonido y contagio de color. Obtuvo un más que concluyente 13% en la revista *Zzap!* por una lamentable puesta en escena que resultó un desastre en todos los apartados. Las excelentes capacidades de scroll de C64 también brillaron por su ausencia.



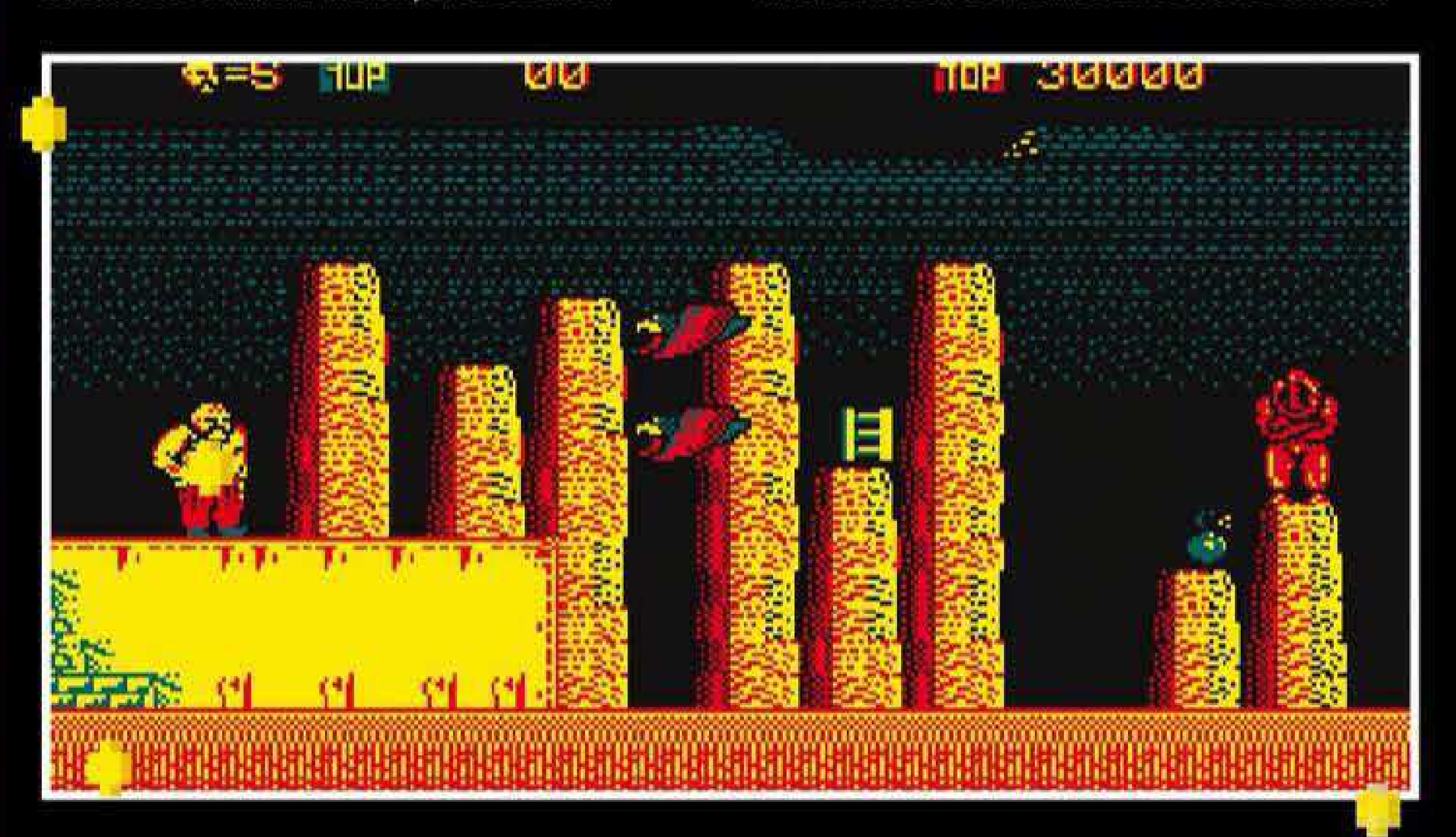
ZX SPECTRUM

■ El desarrollador Mr. Micro optó por una técnica de borde negro para la versión Spectrum de *Karnov* que le otorgó un entorno colorista muy llamativo.
Aunque el scroll no era uno de sus puntos fuertes, esta versión era muy jugable si exceptuamos la presencia de la infernal multicarga, que era requerida para cada nivel. La versión 128K tenía buenos efectos sonoros.



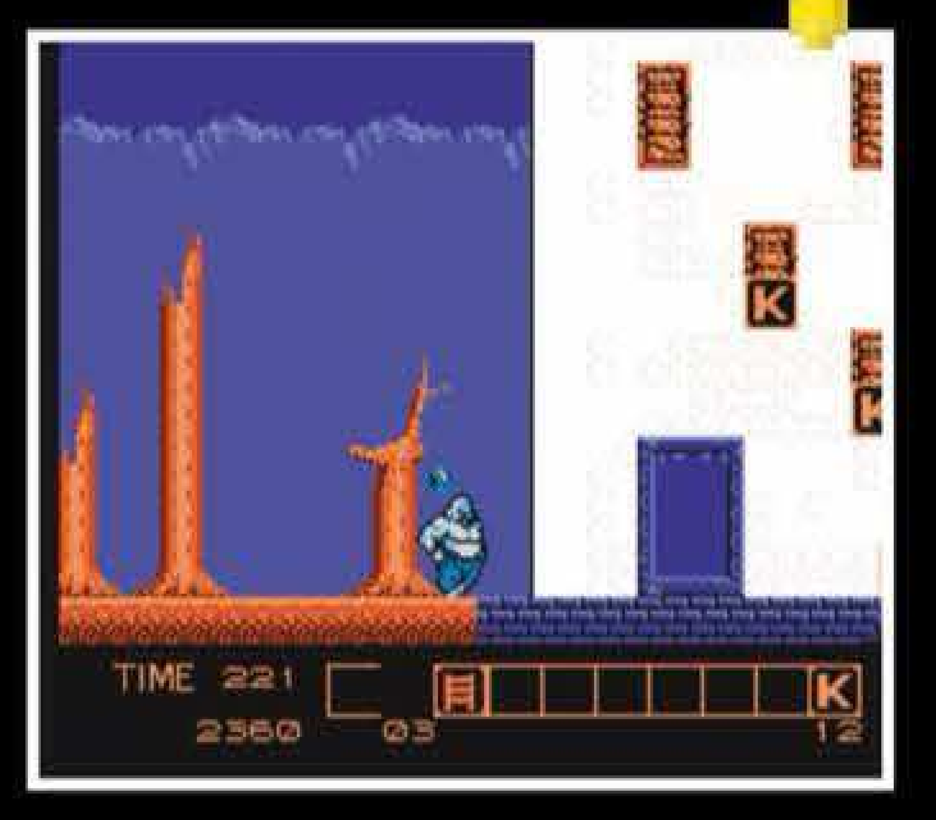
DOS

■ La versión PC de *Karnov* es más que recomendable, a pesar de contar con una banda sonora totalmente irritante. El área de juego está más comprimida, pero los gráficos fueron muy bien adaptados y el scroll es mejor que en el resto de ordenadores. También hay versiones CGA y Mac pero no están tan pulidas como esta versión DOS para EGA. Muy recomendable.



AMSTRAD CPC

■ Dejando el lamentable scroll a un lado, es otro interesante intento por convertir *Karnov* a los ordenadores domésticos. Los gráficos destacan por su calidad (aunque los escenarios son muy oscuros) y Karnov puede disparar gran cantidad de bolas de fuego. Afortunadamente no hay plantas venenosas cuando hacemos una pequeña pausa.



NES / FAMICOM

■ Alguien con sentido común decidió hacer una conversión para Nintendo Entertainment System de *Karnov* más fácil. Karnov puede recibir dos impactos, hay más ítems "K" y los enemigos se desplazan más despacio. Los gráficos son bellos y desde el punto de vista jugable, la versión Famicom/NES de *Karnov* es más divertida que la recreativa.



PORTÁTIL DE TIGER ELECTRONICS

■ Gráficamente es un mundo aparte respecto al original y esta portátil cuenta con todas las limitaciones de un juego de LCD barato. Karnov corre y salta a través de una serie de pantallas idénticas al estilo *Game & Watch*. Olvidable...



Top 25 PC Engine

La pequeña gran máquina de NEC revolucionó el universo lúdico con su aparición en 1987. Retro Gamer repasa los mejores títulos de la bestia blanca...



Bloody Wolf

■ **DESARROLLADOR:** Data East
■ **AÑO:** 1989 ■ **GÉNERO:** Run-and-gun

25 Data East no no logró crear la conversión perfecta con *Bloody Wolf*, ya que esta versión doméstica omitía la opción de dos jugadores. Para compensar esta carencia se incluyeron niveles de mayor longitud y una fase extra, además de añadir más diálogos y expandir la banda sonora original. Si estás buscando acción pura de Run-and-gun para PC Engine, esta es tu oportunidad. ¿Hay más juegos que te dejen abatir enemigos desde una moto?

Gekisha Boy

■ **DESARROLLADOR:** Tomcat System
■ **AÑO:** 1992 ■ **GÉNERO:** Acción

24 Este curioso shoot'em-up es uno de los títulos más originales que han aparecido en sistema alguno. Te convierte en un fotógrafo cuyo objetivo es inmortalizar las situaciones más estrambóticas, desde secuestros alienígenas hasta accidentes aéreos o peleas. Tienes que fotografiar todo esto mientras esquivas los peligros que podrían causar la pérdida de tu preciado material si te alcanzan. Las fases son práticamente imposibles de superar sin memorizarlas, pero su tremanda originalidad y sentido del humor aupan a *Gekisha Boy* a nuestro Top 25.





Side Arms

■ **DESARROLLADOR:** NEC Avenue
■ **AÑO:** 1989 ■ **GÉNERO:** Shoot'em-up

23 Aunque Capcom no pudo convertir *Side Arms* a PC Engine por su contrato con Nintendo, NEC Avenue se hizo con la licencia y realizó una brillante conversión, fortaleciendo la reputación de la máquina a la hora de recrear coin-ops. Existe una versión mejorada para CD-ROM² aunque tal y como sucede con la mayoría de los grandes lanzamientos en CD es exclusiva del mercado japonés.

Magical Chase

■ **DESARROLLADOR:** Palsoft ■ **AÑO:** 1991
■ **GÉNERO:** Shoot'em-up

22 Este shoot'em-up es bien conocido por los coleccionistas de TurboGrafx-16 como una pieza de valor incalculable y una de las últimas aportaciones a su catálogo. La versión japonesa también alcanza cifras de vértigo. El precio está bastante justificado, *Magical Chase* es un brillante shoot'em-up que muestra el potencial gráfico de PC Engine gestionando infinitos sprites a gran velocidad.

Magical Chase no es tan intuitivo como otros hermanos de género debido a la inclusión de Topsy y Turvy, las pequeñas estrellas que acompañan a Ripple en su odisea revoloteando a su alrededor y acompañando sus movimientos como fuego secundario y escudo. Una vez que te acostumbras resultan bastante útiles para atravesar y combatir el fuego enemigo. Si esta maravilla no fuera tan exageradamente cara le habríamos dado una posición más elevada en nuestro Top 25.



Parodius Da!

■ **DESARROLLADOR:** Konami
■ **AÑO:** 1992 ■ **GÉNERO:** Shoot'em-up

21 Sería justo decir que Konami no fue el más prolífico de los desarrolladores para PC Engine. La gran K apareció en escena en 1991 y elaboró tan solo nueve títulos repartidos entre CD y HuCard. Aún así, Konami como brillante desarrollador que era en ese momento, dio un puñetazo sobre la mesa y demostró su peso en el escenario PC Engine. *Parodius Da!* inicia las visitas de Konami a este Top.

Aunque el juego es una creación menos seria que el resto de franquicias shoot'em-up de Konami, principalmente *Gradius*, el resultado no es ninguna broma. Además de un genial diseño de escenarios y final bosses de impresión, *Parodius Da!* ofrece cuatro aeronaves diferentes con power-ups exclusivos. El tremendo espectáculo visual y su brillante BSO ponen la guinda a una de las grandes genialidades del catálogo PC Engine.

Dragon's Curse

■ **DESARROLLADOR:** Westone ■ **AÑO:** 1990 ■ **GÉNERO:** Plataformas



20 Los seguidores de Master System lo reconocerán como *Wonder Boy III: The Dragon's Trap*, una vez despojado del nombre original de Sega. De hecho se trata más o menos del mismo juego. La música suena algo diferente, los personajes han sido levemente rediseñados y se aprecian pequeños cambios de colorido aquí y allá, pero en esencia es casi lo mismo. A todos los efectos es un juego de Master System en una PC Engine, por lo que no podemos esperar el título más impresionante a nivel técnico de la consola de NEC. Eso sí, nos encontramos ante el mejor juego de MS, lo cual no está nada mal.

Para aquellos que no estén familiarizados con este gran clásico, recapitulemos: al final de nuestra última aventura nuestro héroe fue maldecido y convertido en un lagarto que escupe fuego. Necesitamos recuperar su forma humana y eso solo es posible aventurándonos en un gran mundo de plataformas y utilizando sus habilidades especiales a la hora de transformarse en otros animales. Es un título excelente y merece ser mencionado junto a otras leyendas como *Metroid* o *Castlevania: Symphony Of The Night* como juego de plataformas de exploración.

Vigilante

■ **DESARROLLADOR:** Irem
■ **AÑO:** 1989 ■ **GÉNERO:** Beat'em-up

19 La excelente secuela espiritual de *Kung Fu Master* fue una gran demostración del tremendo poder que albergaba la pequeña máquina de NEC. Ninguna de las otras conversiones domésticas del beat'em-up de Irem alcanzó la gran calidad de la versión PC Engine.

Bomberman 93

■ **DESARROLLADOR:** Hudson Soft
■ **AÑO:** 1992 ■ **GÉNERO:** Laberintos

18 Es tiempo de explosiones y alegría, el más adorable experto en demoliciones acaba de entrar en el Top. Esta secuela mejoraba la fórmula *Bomberman* añadiendo cintas transportadoras o teletransporte y, como es habitual, se juega mucho mejor con amigos y Multitap.

Super Star Soldier

■ **DESARROLLADOR:** Hudson Soft / Kaneko
■ **AÑO:** 1990 ■ **GÉNERO:** Shoot'em-up

17 El primer capítulo de la saga *Star Soldier* que llegó a PC Engine fue un gran éxito gracias a su espléndido apartado gráfico, brillante BSO y frenético desarrollo shoot'em-up. Además contaba con modos de tiempo limitado de 2 y 5 minutos y modo Caravan.



Salamander

■ **DESARROLLADOR:** Konami ■ **AÑO:** 1991
■ **GÉNERO:** Shoot'em-up

16 *Salamander* de Konami contaba con una vida de cinco años cuando apareció para PC Engine, pero eso no disminuyó la calidad del juego ni un excelente trabajo por parte de la compañía japonesa. Una vez más el resto de las conversiones domésticas del spin-off de *Gradius* quedaron en entredicho con esta genial adaptación.

Bonk's Revenge

■ **DESARROLLADOR:** Red Company ■ **AÑO:** 1990
■ **GÉNERO:** Plataformas

15 Nunca alcanzó la popularidad de mitos como Mario o Sonic, pero siempre podremos contar con Bonk para protagonizar algunos de los mejores plataformas de la historia. La primera entrega es más simple y la tercera quizá demasiado exagerada. Por ejemplo.



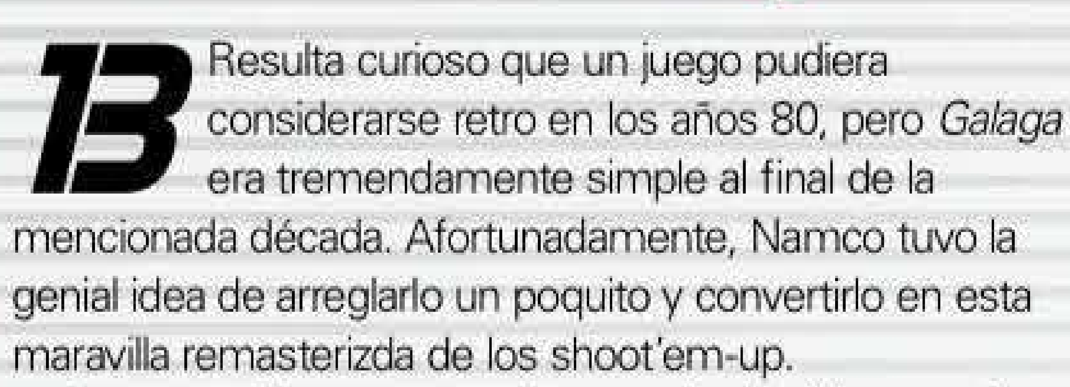


Out Run

■ **DESARROLLADOR:** NEC Avenue ■ **AÑO:** 1990 ■ **GÉNERO:** Conducción

14 He aquí un remanente de una época extraña, cuando Sega creaba su propio hardware y licenciaba sus juegos de recreativas a terceros para otras consolas. PC Engine recibió varias conversiones de arcades legendarios de Sega bajo esta política, incluyendo mitos como *After Burner II, Fantasy Zone, Space Harrier, Columns, Golden Axe, Alterd Beast* y, por supuesto *Out Run*. No importó el hecho de que el juego llevara unos años en el mercado cuando apareció esta versión en 1990. La magia del clásico no había desaparecido gracias, entre otras muchas cosas, a sus bifurcaciones, a la genial BSO y a ese toque veraniego que inundaba todo.

Lo que es aún más impresionante es que la versión de NEC superaba a la creada por la propia Sega para Mega Drive, ya que el apartado audiovisual se asemejaba más a la recreativa original. De hecho, el port de PC Engine se mantuvo como mejor versión hasta *Out Run* para Saturn en 1996.



Galaga 88

■ **DESARROLLADOR:** Namco
■ **AÑO:** 1988 ■ **GÉNERO:** Shoot'em-up

13 Resulta curioso que un juego pudiera considerarse retro en los años 80, pero *Galaga* era tremendamente simple al final de la mencionada década. Afortunadamente, Namco tuvo la genial idea de arreglarlo un poquito y convertirlo en esta maravilla remasterizda de los shoot'em-up.

La sensación que transmite es más de vieja escuela que el resto de frenéticos shooters que pululan por esta lista y eso supone un soplo de aire fresco: las formaciones enemigas en una sola pantalla son tremendamente satisfactorias. Es más, el juego cuenta con todo tipo de bonus, desde saltos temporales a través de escenarios con scroll hasta los divertidos interludios de 'Galactic Dancing'. Estamos ante otra excelente conversión coin-op para PC Engine y otro shoot'em-up para disfrutar. Si estás buscando la versión occidental, tendrás que centrar tu seguimiento en *Galaga 90*.





Street Fighter II Champion Edition

■ **DESARROLLADOR:** Capcom ■ **AÑO:** 1993 ■ **GÉNERO:** Lucha

12 Mientras TurboGrafx agonizaba en Estados Unidos en 1993, PC Engine todavía pegaba fuerte en Japón y se las ingenió para recibir una espléndida conversión del juego de lucha que definió una era. Excepcionalmente, para lograr mayores ventas y un tiempo mínimo de carga el juego fue lanzado en una HuCard de 20 megabits en vez de CD-ROM. Esto suponía dos veces y media el tamaño de la mayor HuCard creada hasta el momento. Tal despliegue mereció la pena, por supuesto. A pesar de acercarse a su sexto cumpleaños, la consola de NEC recreó la coin-op de forma admirable, incluyendo todo lo que hacía grande a *SFII CE*, escenarios detallados, pesonajes inmensos y todos los movimientos especiales. Eso sí, el flamante pad de seis botones era necesario para vivir la experiencia completa, pero merecía la pena hacerse con uno para disfrutar con esta leyenda.

Gate Of Thunder

■ **DESARROLLADOR:** Hudson Soft/Red Company ■ **AÑO:** 1992 ■ **GÉNERO:** Shoot'em-up

11 En los infernales anuncios de Johnny Turbo que acompañaron el lanzamiento de Turbo Duo en Estados Unidos, el héroe de NEC anunciaba *Gate Of Thunder* exclamando, "it's got the arcade feel!" El primer juego en CD que aparece en esta lista es un absoluto peso pesado y podría rivalizar con cualquier shoot'em-up de coin-op. El escenario inicial en el cual vuelas bajo una gigantesca nave acorazada es un espectáculo que podríamos encasillar a la perfección en el panorama recreativo. Para delicia de los usuarios de PC Engine CD además era una excelente exclusiva. Si en la faceta shooter era una auténtica maravilla qué decir de la banda sonora de *Gate Of Thunder*, que mezclaba guitarreo furibundo con pasajes electrónicos.



Si quieres hacerte con *Gate Of Thunder*, merece la pena buscar el disco recopilatorio que incluían las TurboDuo en USA. Además de ser región libre, cuenta con *Bonk's Adventure, Bonk's Revenge* y *Bomberman* para endulzar aún más este sabroso pastel lúdico.



Lords Of Thunder

■ **DESARROLLADOR:** Hudson Soft/Red Company ■ **AÑO:** 1993 ■ **GÉNERO:** Shoot'em-up

10 ¿Ha habido alguna vez un nombre mejor para una secuela que *Lords Of Thunder*? Sabemos que no. *Lords Of Thunder* (llamado *Winds Of Thunder* en Japón) cuenta con todo lo que hizo grande a su predecesor pero lo gestiona de otra manera. Esto significa que puedes contar con otra espectacular banda sonora de calidad CD comandada por guitarras eléctricas de alto voltaje y acción shoot'em-up de calidad indiscutible. Sin embargo todo el parque de naves espaciales es algo que pertenece al pasado, ahora toca temática fantástica a lo largo y ancho de *Lords Of Thunder*. Gráficamente el juego es quizá el más sobresaliente de PC Engine. Serás partícipe de efectos de scroll parallax imposibles, una variedad de escenarios memorable, desde cavernas hasta ciudades rodeadas de desiertos, y todo ello gobernado por final bosses de un tamaño descomunal.

Los cambios entre ambos shooters van más allá de lo superficial. Mientras *Gate Of Thunder* es prácticamente un arcade puro y duro para PC Engine, *Lords Of Thunder* es más una experiencia adaptada a consola. Antes de que puedas destruir a tu primer enemigo necesitarás tomar algunas decisiones. ¿Por qué escenario comienzo? ¿Qué armadura elemental elijo? y, lo más importante, ¿qué demonios compro en la tienda? Esto forma parte del eje central del juego ya que la mayoría de elementos que se recogen en el juego son moneda de cambio más que ítems de utilidad inmediata. Como resultado tenemos una experiencia en la que las decisiones del jugador revisten mayor importancia.

Si bien no alcanza la condición exclusiva de su predecesor por haber sido convertido a Mega CD, *Lords Of Thunder* es un juego que alcanza la categoría de esencial para los usuarios de PC Engine. Por eso Turbo Technologies defendió ambos títulos con todas su fuerzas, eran un auténtico escaparate de la potencia de la máquina y dos juegos realmente brillantes. Dos que debes tener.

Splatterhouse

■ **DESARROLLADOR:** Namco ■ **AÑO:** 1990 ■ **GÉNERO:** Beat'em-up

9 ¿Algún otro videojuego te ha hecho sentir más poderoso que *Splatterhouse*? Todo tipo de horrores contra un tipo fornido y equipado con un trozo de madera debería ser considerado como la locura del siglo, pero la satisfacción de reventar a los enemigos contra la pared del fondo es algo difícil de explicar con palabras. Este beat'em-up es una excelente conversión y una razón de peso para adquirir una PC Engine ya que no existe en muchos formatos más. Ambas versiones (USA y JAP) tienen diferencias respecto al original, pero recomendamos la segunda por el tema censura.





Gradius

■ **DESARROLLADOR:** Konami ■ **AÑO:** 1991 ■ **GÉNERO:** Shoot'em-up

8 En el momento en el que Konami llegó al mercado de PC Engine, su mítico shoot-em-up *Gradius* podría haber supuesto un extraño debut. Después de todo habían pasado seis años y se podría pensar que parecería obsoleto respecto a otros shooters del momento, especialmente para el competitivo catálogo de PC Engine. ¿Detuvo esto a los señores de Konami? ¡Qué demonios, no! El resultado fue perfecto. Aunque *Gradius* no era el juego más fresco y reciente, era una auténtica institución en el género y ofrecía un desafío más que razonable. Y como suele ser habitual en el universo PC Engine la conversión era la más fiel y exacta de la veterana recreativa de Konami, convirtiéndose en un imprescindible de la consola.



“Blazing Lazers no sufre ralentizaciones cuando la pantalla se llena de acción”





Blazing Lazers

■ **DESARROLLADOR:** Hudson Soft/Compile ■ **AÑO:** 1989 ■ **GÉNERO:** Shoot'em-up

7 Si tuviste la suerte de experimentar *Blazing Lazers* bajo el título original japonés de *Gunhed*, ya estarás al tanto del gran secreto de este juego. ¡Es una de las mejores licencias de todos los tiempos! Pero si no lo conoces y te pilló despistado en su momento, te confesaremos que es uno de los más grandes shoot'em-ups y que ayudó a vender muchas consolas en USA. Además de grandes elogios por parte de la prensa yankee, el juego alcanzó un 96% en *CVG*.

Al contrario que muchos shooters, *Blazing Lazers* no sufre ralentizaciones cuando la pantalla se llena de acción. Infinitos sprites, armamento pesado y explosiones conviven en perfecta armonía y a toda velocidad.

Soldier Blade

■ **DESARROLLADOR:** Hudson Soft ■ **AÑO:** 1992 ■ **GÉNERO:** Shoot'em-up

6 Como tercer y último integrante de la serie principal de *Star Soldier* en PC Engine (vamos a excluir *Star Parodier* por el momento), *Soldier Blade* había creado grandes expectativas. Afortunadamente no defraudó, ofreciendo otro shooter frenético y melodías meorables en todas las fases. La novedad principal en esta ocasión fue el sistema de armas, que te permitía detonar tus power-ups en cualquier momento convirtiéndolos en potencia letal contra el enemigo. Esto añadía un bonito equilibrio entre riesgo y recompensa que añadía frescura al desarrollo. ¡Atención! *Soldier Blade* te puede llevar a la ruina económica, sobre todo si quieres conseguir la versión americana.



Ninja Spirit

■ **DESARROLLADOR:** Irem
■ **AÑO:** 1990 ■ **GÉNERO:** Beat'em-up

4 Los Ninjas son una pasada y el excelente *Ninja Spirit* de Irem se encargó de ensalzar a estos asesinos legendarios en su recreativa de 1988. Y aunque el juego ya era bueno en coin-op, en PC Engine era abolutamente magistral gracias a una conversión que replicaba el arcade a la perfección y a un modo de juego exclusivo mucho más indulgente para la blanca consola.

Resulta asombroso saltar por los escenarios del juego mientras eres seguido por un rastro de sombras. Cuando eres capaz de dominar los ataques con tus doppelgangers oscuros te sentirás como un señor de la destrucción. De hecho solo los jefazos en forma de torre son capaces de eclipsar este espectáculo, y eso que el juego se encarga de llenar la pantalla de enemigos desde el primer minuto.





Parasol Stars

■ **DESARROLLADOR:** Taito
■ **AÑO:** 1991 ■ **GÉNERO:** Plataformas

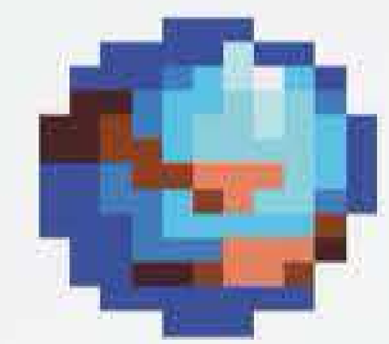
5 Nunca entenderemos por qué Taito no convirtió *Parasol Stars* a muchas más plataformas, aunque los usuarios de PC Engine no tuvieron esa preocupación, lo consiguieron primero y fue una especie de regalo. Cambiando la jugabilidad una vez más, *Parasol Stars* es más *Bubble Bobble* que *Rainbow Islands*, con Bub y Bob eliminando enemigos con sus paraguas favoritos. Puedes hacerlo así o cogiendo ítems que desencadenan poderes elementales sobre los enemigos. Un plataformas simple, bello y adictivo.

R-Type

■ **DESARROLLADOR:** Irem ■ **AÑO:** 1988 ■ **GÉNERO:** Shoot'em-up

3 Este Top demuestra que amamos a la PC Engine por sus shoot'em-ups y sus conversiones de recreativa, algo que no debería resultar sorprendente si tenemos en cuenta que uno de los títulos insignia en sus inicios fue su majestad *R-Type*. Cuando lo veías en movimiento por primera vez te dabas cuenta de que la PC Engine estaba a años luz de todo a lo que habías jugado en casa anteriormente.

De hecho, para no comprometer la calidad visual al comprimirlo en una HuCard de 2 megabits, el juego fue dividido en dos entregas. Si buscas *R-Type*, la versión americana incluye las ocho fases en una HuCard.



"Devil's Crush se desarrolla sobre una mesa de pinball con elementos imposibles de reproducir en una máquina real"

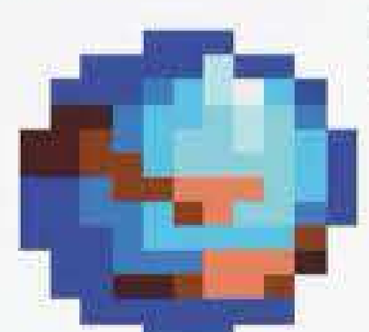
Devil's Crush

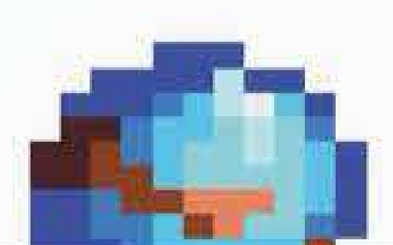
■ **DESARROLLADOR:** Naxat Soft
■ **AÑO:** 1990 ■ **GÉNERO:** Pinball

2 Si no has jugado a *Devil's Crush*, podrías pensar que no es normal ver un juego de pinball tan alto en un Top. Si lo has jugado, seguramente lo comprenderás a la perfección. Naxat Soft ya había conseguido otro éxito de renombre en PC Engine con *Alien Crush*, un juego de pinball en el que te enfrentabas a gigerescas criaturas extraterrestres. Poco después Naxat consiguió el premio gordo con esta magnífica e inolvidable secuela de temática ocultista.

Devil's Crush, al igual que su simpático predecesor se desarrolla sobre una larga mesa de pinball con una amplia variedad de elementos que sería imposible reproducir en una máquina real. Enemigos móviles, pantallas de bonus independientes -uno de los grandes alicientes de la saga Crush- y mucho más. Además de mejorar notablemente la física de la bola, el juego solucionó el único problema importante de *Alien Crush* al incluir scroll en la mesa, lo cual proporcionaba mucha más acción y realismo que su predecesor.







Akumajou Dracula X: Chi No Rondo

DESARROLLADOR: Konami **AÑO:** 1993 **GÉNERO:** Plataformas

1 Para los neófitos, la PC Engine puede ser una máquina que intimida. Además de sus variantes infinitas de hardware, cada una de ellas con sus propias peculiaridades y capacidades particulares, los juegos llegaron para cinco diferentes tipos de hardware: HuCards normales, HuCards para SuperGrafx, CD-ROM², Super CD-ROM² y Arcade CD-ROM². Y si además estabas en Europa, necesitabas estar bien versado en eso del hardware de importación. Aunque hoy en día hay muchas opciones de conseguir hardware de PC Engine (el precio no ayuda), puede convertirse en un pequeño tormento y desanimar al más pintado, que podría preguntarse ¿merece la pena? La respuesta es sí, mejor dicho, es *Akumajou Dracula X: Chi No Rondo* (o *Castlevania: Rondo Of Blood* como le conocemos en Occidente), el juego por el que está justificado dicho esfuerzo.

La búsqueda de Richter Belmont para rescatar a Annette y vencer a Dracula pertenece a un *Castlevania* de la vieja escuela, con escenarios lineales y power-ups temporales en lugar de la exploración y mejora introducidos por *Symphony Of The Night*. Pero este no es otro *Castlevania* más, es la obra cumbre de este estilo. Cada escenario ha sido diseñado con extrema inteligencia, y nos hará falta jugar varias veces para verlos todos ya que hay cuatro caminos ocultos alternativos a las rutas habituales. Puedes elegir jugar como Richter o como Maria Renard, una niña cazadora de vampiros que recibe mucho más daño del enemigo, pero es más ágil y evasiva para compensar sus limitaciones.

Los programadores de Konami no tuvieron competencia durante los años 90, logrando explotar al máximo cada pieza de hardware que caía en sus manos y así crear los juegos más impresionantes del momento. *Akumajou Dracula X: Chi No Rondo* es una maravilla sin parangón, con escenarios perfectamente detallados y ambientados. La persecución del Behemoth es inolvidable, pero eso solo será el comienzo... Muchos combates contra bosses están precedidos por una breve introducción que refleja la tensión del momento. La música es un mundo aparte. Los compositores decidieron combinar el chip de sonido y el CD, lo que significa estar amparado por ambas y necesarias variantes auditivas.

Cuando apareció en el mercado no todos pudieron disfrutar con él, y a día de hoy conseguir una copia original y el hardware adecuado no está al alcance de cualquiera. Afortunadamente, Konami lo incluyó en *Castlevania: The Dracula X Chronicles* para PSP y en la Virtual Console para Wii. Aunque no tengas una consola NEC, no debes perdértelo.

Cinco Razones De Su Grandeza



Una obra maestra, con final bosses antológicos, detallados escenarios y sprites brillantes.

El diseño de niveles es magistral. ¿No nos crees? Prueba *Vampire's Kiss* y verás la diferencia.

Y ya que hablamos de niveles, hay cuatro escenarios ocultos por descubrir que alargan la aventura.

La banda sonora de CD está repleta de grandes temas, quizá los mejores de la serie Castlevania.

¿Dónde más se puede jugar como si tuvieras 12 años y golpearas al enemigo con peluches?



» [PC] Aquí está la clave del primer juego, donde aparecen los templarios.

La historia de Broken

» [PC] París es un personaje de *Broken Sword* tanto como el puñado de personajes excéntricos que se encuentran George y Nico.l



» [PC] George sospecha de André Lobineau, un amigo de NIco que aparece en los tres primeros juegos.

» [PC] George se encuentra en una nueva situación difícil, escondido en un armario.

» [PC] Lady Piermont es uno de los personajes muy locos pero adorables que resultaron ser claves para el juego.

Se supone que iba a ser una trilogía, pero Charles Cecil ya lleva a sus espaldas cinco *Broken Sword* y le ronda la cabeza un sexto capítulo, así que le preguntamos de dónde sigue sacando la inspiración

Cada vez que George Stobbart, el protagonista de la serie *Broken Sword,* está en algún lugar perdido de la mano de Dios y se pone a investigar el misterio de turno le suelen "sugerir" que se olvide del asunto y que se largue a otro sitio, pero lo que George hace es responder: "sé lo que ha sucedido". Y a continuación suelta todo lo que ha descubierto hasta el momento, con la esperanza de averiguar algo más.

Charles Cecil, el productor de *Broken Sword* y cofundador de Revolution Software, insiste en que no hay ningún paralelismo entre George y él, pero está claro que existen algunas semejanzas. Cuando Charles se dedica a investigar un tema, se entrega en cuerpo y alma y siempre descubre nuevos y jugosos detalles que podrían convertirse sin problema en un guión de su premiada franquicia. Cuando le pedimos que nos cuente cosas de *Broken Sword* también cuenta absolutamente todo y nos inunda de aventuras que son, sin duda, más interesantes que las que podemos ver en el juego.

La historia de *Broken Sword* empezó en 1994, tras el increíble exito que tuvieron *Lure Of The Temptress* y *Beneath A Steel Sky*, dos aventuras *point-and-click* que unieron a una extraña pareja y metieron a los jugadores en mundos ricos y detallados. Charles buscaba una idea nueva para lo que sería el tercer juego de Revolution. "Me gustaba la idea algo que tuviera que ver con jeroglíficos y quería diseñar una aventura gráfica basada en esa idea", dice.

Pero Sean Brennan, quien había apoyado desde el principio a Charles desde Mirrorsoft, dijo que los juegos basados en el antiguo Egipto no vendían. Charles ▶


» [PC] Aunque parece una situación peligrosa, en las dos primeras aventuras el movimiento era point and click. George no se puede caer de la cornisa.

admite: "Eran palabras muy sabias y estoy seguro de que tenía toda la razón".

Sean creía firmemente en Revolution y él y Charles se habían convertido en buenos amigos. Mirrorsoft se había hundido poco después de que encontrasen a Robert Maxwell flotando en el Atlántico, a 15 millas de su barco el 5/11/1991, así que Sean se había ido a Virgin. Tomó bajo su protección a *Lure of the Temptress* y a *Beneath A Steel Sky* y estaba disfrutando con su éxito.

Para su tercer juego, Virgin decidió que lo mejor era darle a Charles los recursos suficientes y la idea surgió durante una cena en un restaurante de King´s Road. "Sean acababa de terminar *El Péndulo de Foucault*, de Umberto Eco, y empezó a hablar de los templarios como antihéroes -dice Charles-. Yo había oído hablar de los templarios, pero no sabía casi nada de ellos. Pero cuanto más hablaba [Sean], más me encajaba la idea de incluirlos en el juego de alguna manera".

El Péndulo de Foucault era una novela detectivesca de ficción con un aire de enciclopedia y aderezada con una teoría de la conspiración. No era fácil de leer, pero la idea de un grupo de hombres buscando el poder de la Tierra impactó en Sean porque mezclaba el misterio y la aventura con la conjetura y la hipótesis. Más aún, el narrador, el Dr. Causabon, era un especialista en los templarios, esa orden militar que surgió durante las cruzadas y que muchos creen que sigue funcionando en secreto. Con esto y con *El Enigma Sagrado* -un libro de Michale Baigent, Richard Leigh y Henry Lincoln publicado en 1982 que apuntaba la teoría de que Jesús se había casado con María Magdalena y que su útero y los descendientes de esta pareja formaban el Santo Grial- Charles tuvo el material que necesitaba para elaborar un guión lleno de recovecos y de puzles.

"Los autores se centraron en esta idea llamada el Priorato de Sion, que es una genialidad", dice Charles, y menciona a Pierre Plantard de Saint-Clair, el dibujante francés que montó el bulo del Priorato de Sion en 1956 y lo difundió en los sesenta. "Creo que Plantard se sentía un inútil y quería impresionar a sus amigos, por lo que se inventó un montón de sociedades secretas, incluyendo el Priorato de Sion. Lo genial es que coló algunos documentos falsos en lugares como la Biblioteca Nacional de Francia en París con la esperanza de que alguien los encontrase. Ni en sus mejores sueños podía haberse imaginado que Baigent, Leigh y Lincoln se los iban a encontrar".

Charles empezó a desarrollar el juego. Steve Ince se convirtió en el productor, Dave Cummins y Jonathan Howard fueron los guionistas y James Long, el programador jefe. Se unió Tony Warriner como programador de sistemas y David Sykes creó las herramientas del juego. Stephen Oades fue el director


» [PC] Aunque Nico se mete en situaciones peligrosas, se las suele apañar muy bien sola.


» [PC] Los personajes principales comparten información de muchas formas.

» [PC] Lo de resolver un puzle echando tequila en el vino de Laine es un humor muy propio de *Broken Sword*.

Por George

¿Cómo conseguiste el papel de doblador de George?
Fui a la escuela de teatro con la primera Nico, Hazel Ellerby. A ella la habían elegido ya y cuando buscaron a George pensó en mí. Me entrevisté con el primer director en Covent Garden y casi que me ofreció el trabajo allí mismo. Era un trabajo más porque este tipo de trabajos apenas estaban empezando por entonces.

¿Fue una experiencia dura?
El primer juego era inmenso. Estaban previstas entre cinco y ocho horas diarias pero fueron seis días trabajando unas doce horas y luego me contrataron una segunda semana con el mismo horario. La primera parte del guión tenía unas 200 páginas, y era un tercio del total.

Entonces ¿fue agotador?
Había tanto diálogo porque había que prever todas las elecciones que el jugador tenía. Si George cogía algo había a lo mejor diez opciones distintas, y tenías que dar pistas, aunque sin pasarse. Pero lo divertido estaba en las bromas. Cuando el jugador cogía varias veces un objeto que ya le habían dicho que no iba a servirle de nada, estaba claro que estaba atascado. Para evitar que se frustrase, decíamos algo gracioso. A veces era una frase con un poco de coña, otras veces era un cambio en la entonación.

¿Fue difícil dar con la voz más adecuada?
La idea que yo tenía de George era bastante diferente, pero me di cuenta de que sería difícil mantener esa voz, me cansaría o se me iría, así que usé mi voz normal.

¿Actuabas solo o con otros actores en las sesiones de doblaje?
Algunas veces estaba solo, pero cuando hay interacción con otros personajes siempre es mejor estar rodeado de la gente con la que trabajas. A veces, por problemas de agenda, he tenido que grabar una escena solo y la otra persona ha hecho después su parte, pero entonces no hay margen para modificarlo si ves que algo no está bien. Lo mejor es trabajar juntos.

Charles puso voz a un personaje llamado Gehnen en *Broken Sword 5*, ¿cómo le fue en esta experiencia?
Estuvo muy bien. Llevaba años pidiéndole que lo hiciese, pero nunca quiso. Estaba muy nervioso y no quería decepcionarnos. No quería que la gente dijera: "El juego está muy bien doblado menos en un personaje, ¿quién coño lo dobló?". Si lo hubiera hecho muy mal no hay duda de que le habríamos dicho "Mira, la idea era muy buena, pero no va a funcionar", pero se conocía a todos los personajes de arriba abajo, del derecho y del revés.


» Rolf Saxon.



» [PC] Cada juego tiene distintos escenarios, pero siempre es fácil viajar entre ellos.

“Yo había oído hablar de los caballeros templarios, pero no sabía casi nada de ellos”

Charles Cecil

de animación y un estudio londinense de dibujos animados llamado Red Rover se encargó del diseño de los personajes. "Tiempo atrás jugaba habitualmente al cricket con el compositor Barrington Pheloung y volví a contactar con él", dice Charles.

Charles se puso a escarbar -literalmente- en la historia de los templarios: "Me bajaba a las alcantarillas y las tumbas del subsuelo de París. Hay una zona donde están enterrados millones de calaveras y fémures. Recuerdo un enterramiento bajo la iglesia de los Santos Inocentes que estaba junto al mercado de Les Halles, pero se estaba inundando y tuvieron que desplazarlo. Increíble".

Por aquel entonces París era una ciudad que cautivaba a Charles. "Inglaterra era aburrida en los 60 y los 70 y Londres era gris y oscuro -recuerda-. París era brillante. La gente andaba de manera diferente y llevaba ropas más luminosas. Te sentabas en los restaurantes y la comida era increíble. La imaginería de Paris y *Broken Sword* proviene de mis ideas de juventud y quería plasmarlo en lugares reales. Decidimos que el juego empezase allí y el equipo creó algunos conceptos. Era increíble lo que Stephen Oades podía hacer con píxeles".


» [PC] Las animaciones son fluidas, con un aspecto *cartoon* que es una de las razones del éxito de la serie.

Para reforzar al equipo de arte, Charles visitó el Ballyfermot College of Further Education, en Dublin. "Era un lugar con prestigio que surtía de talento al estudio de Don Bluth. Fui y hablé con los profesores. Uno de ellos, Eoghan Cahill, me enseñó algunos de sus diseños y me quedé alucinado".

Eoghan estaba un poco harto y dijo que le interesaba trabajar para Revolution en lo que se convertiría en *Broken Sword: La Leyenda de los Templarios* (*Shadow of the Templars* en el original inglés y *Circle Of Blood* en EE.UU.). Charles no lo dejó escapar. "A menudo volvía loco a todo el mundo preguntando por qué no hacían esto o esto otro -recuerda Charles riéndose-. El equipo nunca tenía una buena razón de por qué no podían hacerlo y siempre intentaba ir un poco más allá. A la mitad del equipo le parecía alguien irritante, y sin embargo lo apreciaban aunque hablaba muchísimo. Cambió la forma de trabajar en *Broken Sword*."

El juego giraba en torno al turista americano George Stobbart y la periodista francesa Nico Collard. Juntos intentaban descubrir por qué un payaso había robado una maleta en un café parisino y la había sustituido por una bomba. Todo comenzaba con una intro increíble en la que se veía hasta el ojo de un cuervo, con la música de Barrington de fondo y la voz de George. "Si subes a Notre Dame y miras desde allí hacia la entrada principal, a la izquierda hay una zona desde la que puedes trepar al campanario. Esa es la vista que utilizamos para *Broken Sword*, con la gárgola a un lado y la vista al río Sena al otro", explica Charles.

Tras descubrir un viejo manuscrito empezaba a desenmarañarse un cuento relacionado con los templarios. Cuando el jugador empezaba a hacer click en la pantalla, a hablar con los personajes y a utilizar objetos para resolver los puzles que te sumergían en el juego, la historia avanzaba y disfrutabas de unos diálogos deliciosos. ▶

LA HISTORIA DE BROKEN SWORD

La respuesta

Cinco puzles de la serie y la forma de resolverlos

EL PRINCIPIO

■ Charles Cecil sostiene que el principio del primer juego es crucial para la serie, cuando George empieza a preguntar sobre el payaso asesino. "Me gusta la forma en que va encajando todas las piezas", dice.



SOLUCIÓN: George encuentra en un agujero de la alcantarilla una nariz roja, un pañuelo y una pieza de tejido. George averigua dónde consiguió el payaso la ropa y le enseña la tela a un hombre para conseguir el teléfono de su sastre.

EL PUZLE DE LA CABRA

■ También en el primer juego, una cabra está atada cerca de la entrada a un sótano y golpea a George cada vez que se acerca. Este puzle se simplificó en el *Director's Cut*, pero era inicialmente un rompecabezas difícil.



SOLUCIÓN: Cuando embista a George y se vaya, George debe pulsar en el arado que hay junto al comedero. La cabra volverá a embestir, pero la cuerda se queda atrapada en el arado y George puede seguir tranquilamente su camino.

PERRO EN REMOJO

■ En el segundo juego hay un perrete frustrante y molesto que no deja a George subir por una valla para acceder a otra zona de los muelles de Marsella.



SOLUCIÓN: George debe alejar al estibador de su caseta y después entrar por la trampilla y coger varias galletas de perro para conseguir que el animal se coloque sobre una plataforma plegable. Utiliza un gancho de barco para tirar el perro al agua. ¡Toma ya!

LA HABITACIÓN CON BALDOSAS

■ Para subrayar la nueva dirección que *Broken Sword* tomó en el tercer juego, la habitación con suelo de baldosas no es un puzle habitual, sino que Nico y George deben pisar determinadas baldosas.



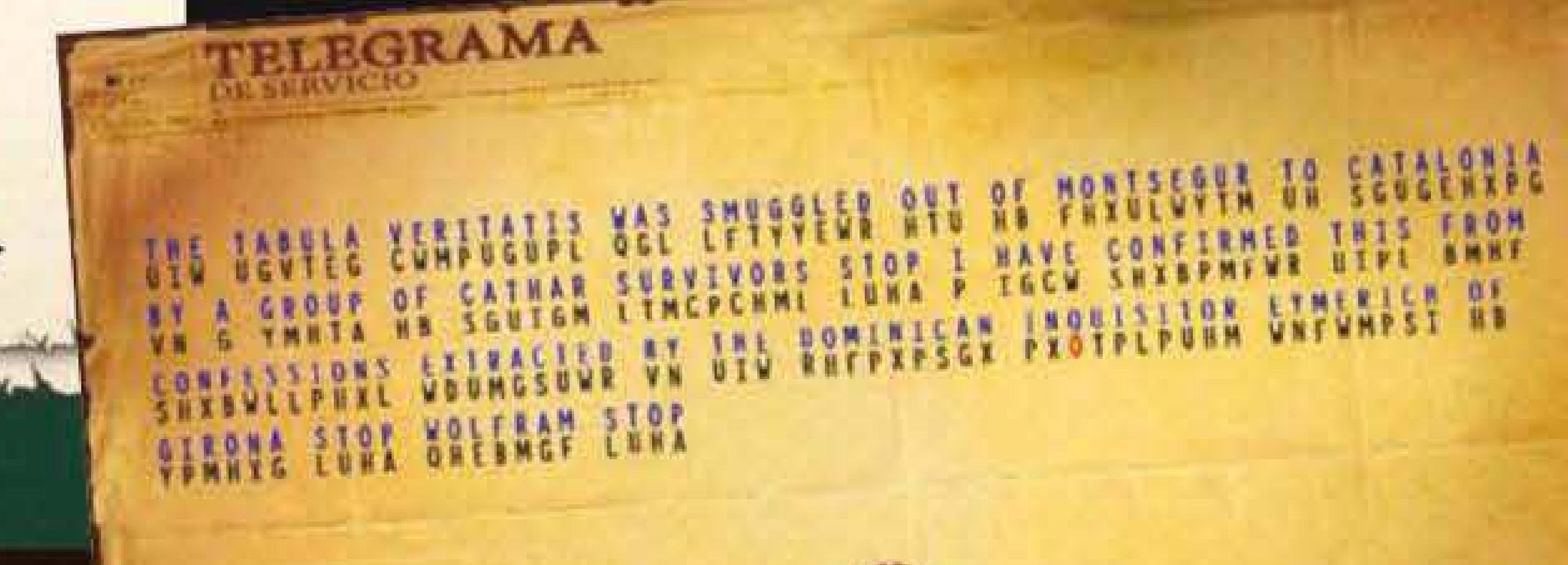
SOLUCIÓN: Que Nico se coloque en la baldosa con un pez y verás que las baldosas con pescado se iluminan. Son las que puede pisar George. La siguiente es la del escorpión, y te dejamos que descifres el resto del camino.

EL TELEGRAMA

■ En el último juego debes descifrar un telegrama. Es bastante divertido ver cómo su significado surge ante tus ojos cuando descubres cómo descifrar el código.

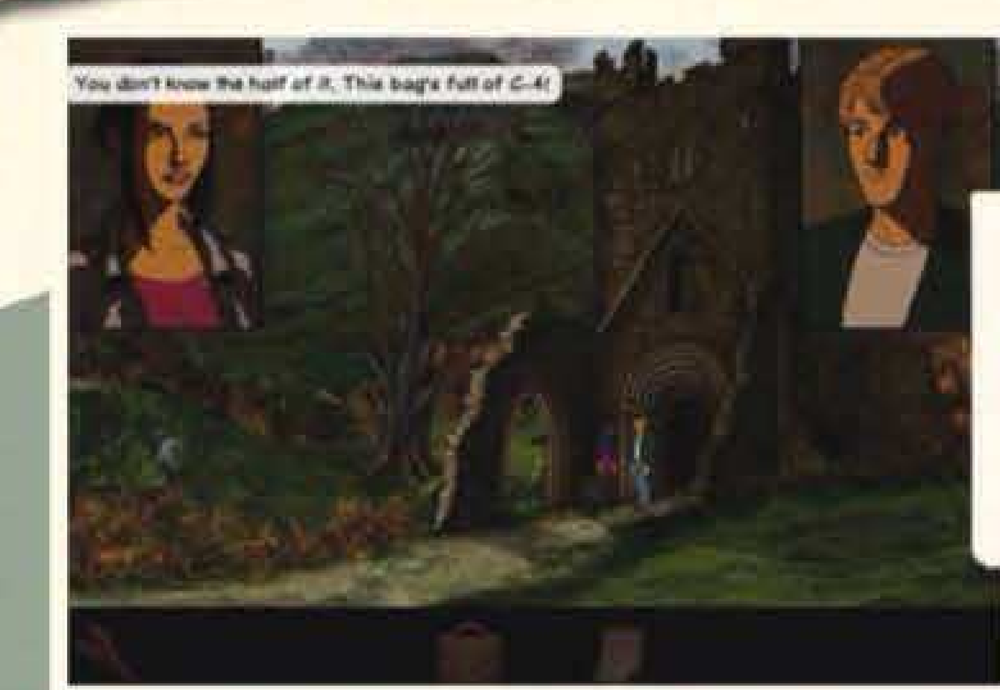
SOLUCIÓN: Haz click en una palabra de la nota y después en la letra de la parte inferior de la pantalla que creas que se corresponde con ella. Pista: piensa en Tabula Veritatis.





Trotamundos George

El héroe de Broken Sword ha recorrido todo el mundo en sus aventuras



ESCOCIA

■ Charles visitó la iglesia de San Ninian cerca de donde se celebró la batalla de Bannockburn, junto a Stirling. George también.

EE.UU.

■ Por primera vez vemos a George en su país al principio de la cuarta aventura. En la ciudad de New York se ve cara a cara con algunos personajes de mala catadura.



FRANCIA

■ En Francia empezó *Broken Sword* y, gracias a Nico, ha sido siempre parte fundamental de la serie. Aparece en todos los juegos.



▶ El papel de Charles era diseñar los puzles y la historia, y se inspiró en su propia familia, incluido un viaje a Lochmarne en Irlanda, porque el cuñado de la mujer de Charles, Noirin, vive en una ciudad llamada Newcastle West. "Allí hay un castillo templario", dice Charles, quien cambió el nombre de la ciudad para que sonase más irlandés. La historia de la familia de Charles está por todo el juego. "Mi tío luchó en la guerra civil portuguesa y cuando tenía unos diez u once años mi madre me llevó a París y nos alojamos en su casa. Era un revolucionario y un comunista que escapó. El nombre de la Condesa de Vasconcelos [una aristócrata española que aparece en el primer juego] lo puse en su honor y en el de mi tía cuando se casaron".

Otros personajes también tenían su contrapartida en la vida real. "Mi mujer y yo fuimos a visitar a un amigo a París y el portero fue muy amable hasta que se dio cuenta de que éramos ingleses -recuerda Charles- y entonces se comportó como si hubiésemos hecho algo abominable, así que se convirtió en Albert, el vigilante de la casa". Cuando volvían al aeropuerto había atasco, "un policía estaba dirigiendo el tráfico y todo el mundo empezó a pitarle. Al final se rindió, se sentó y pidió un vaso de vino. El tráfico se hizo más fluido". Fue la inspiración para el gendarme de las instalaciones de Montfaucon en París en los primeros dos *Broken Sword*. Charles confiesa: "Los mejores personajes son los que se basan en alguien y los más flojos son los que pensamos que encajaban en un puzle".

La creación de George y Nico fue más pragmática y se basa en la idea de que era bueno para los jugadores que dos personajes hablasen entre sí. "Puedes explicar la historia mucho mejor", explica Charles. Pero ¿por qué un americano y una francesa? "Bueno, estaba ambientado en París, así que uno de los personajes tenía que ser francés, y luego buscamos la combinación que mejor se complementase. Así que nos decidimos por una francesa resuelta y descarada y lo opuesto, un californiano tranquilo que acababa de aterrizar. Está

ESPAÑA

■ George visita España en el primer juego y en el quinto, recorriendo 250km de la costa mediterránea, desde Murcia a Cataluña.



QUARAMONTE

■ No existe, pero en este bonito pueblo Centroamericano George se encuentra a la pareja de turistas con los que se había tropezado antes en Siria.

EL CARIBE

■ Una localización exótica para George cuando busca una de las piedras mayas perdidas en el segundo juego.

INGLATERRA
■ George pisa el hogar de Revolution Software al visitar London y Glastonbury en tres de los juegos.



IRLANDA
■ George sale por patas de París en el primer juego y se va a Irlanda, a la inexistente localidad de Lochmarne, donde se encuentra cara a cara con una cabra.

REPUBLICA CHECA
■ Praga y un viejo castillo se convierten en un telón de fondo increíble en el rescate de Bruno de la tercera aventura de George.



ITALIA
■ En *BS4: El Angel de la Muerte* parte de la acción transcurre en Roma, cuando George y Nico buscan a Ana María.



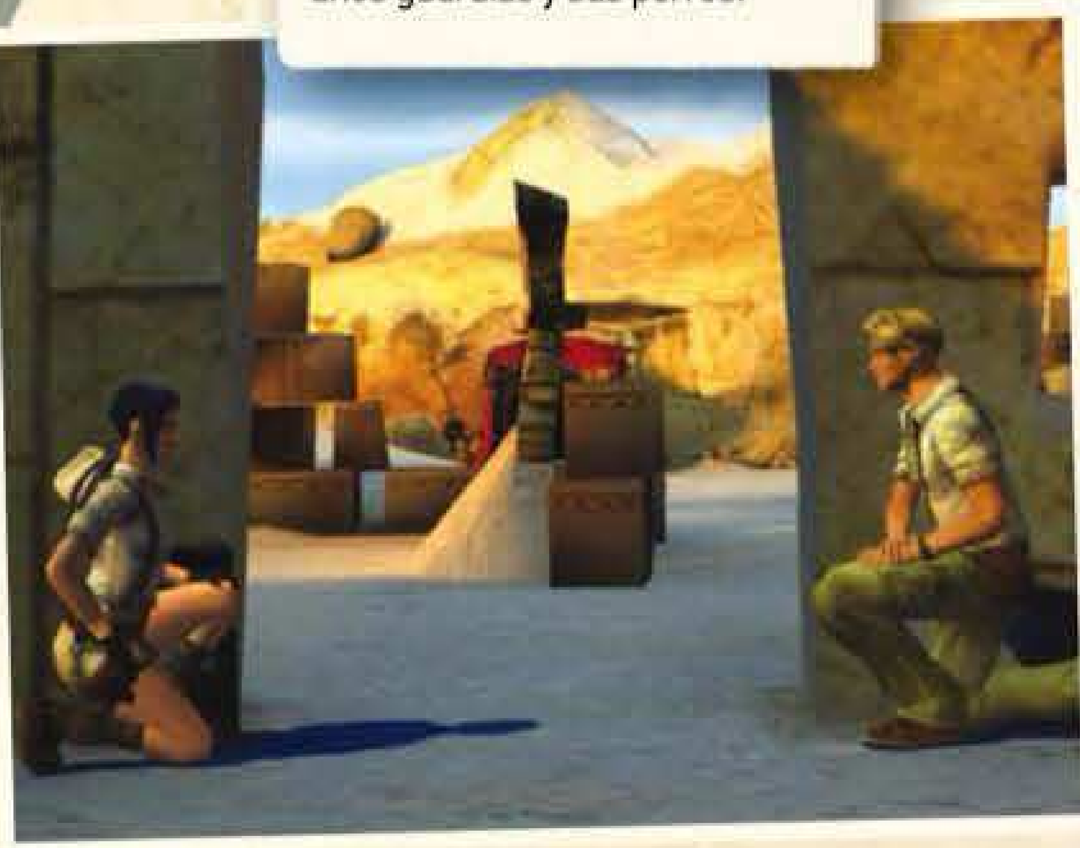
TURQUIA
■ Con la visita al palacio Topkapi, Estambul es un escenario increíble que a Charles le encantó incluir en el cuarto juego.





SIRIA
■ Aquí vive un peculiar vendedor de kebabs y George descubre que aquí vivía un miembro del culto de los Hashashin.

EGIPTO
■ Acompañado de Nico y de un mapa, George se dirige a El Armillary y tiene que superar a unos guardias y sus perros.



CONGO
■ Mientras vuela con un tiempo inestable y un piloto borracho, un George más seguro descubre que Congo es más caliente.

IRAK
■ A Charles le fascinaba el lugar donde la Biblia situaba el Jardín del Edén. En el último juego de la serie George le suelta a Nico: "Si ves una manzana, piénsatelo bien antes de comértela".





Cinco juegos más que usan la historia del Temple



■ **INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA** CPC, 1989

■ **DARKLANDS** PC, 1992



■ **CLIVE BARKER'S JERICHO** PC, 2007



■ **ASSASSIN'S CREED II** PC, 2009



■ **THE SECRET WORLD** PC, 2012

El Broken Sword perdido

Así era Broken Sword 2.5

Tres años después del lanzamiento de *Broken Sword II* un grupo de fans quería ver cómo continuaba la historia, así que creó su propia secuela, que continuaba donde terminaba el juego oficial. El primer pantallazo del juego apareció online en 2002, un año antes de que se anunciase el regreso de la serie con *Broken Sword 3*. En lugar de abandonar la idea, los fans decidieron seguir y llamar a su juego *Broken Sword 2.5*. Tenían incluso diseños que les había entregado Revolution Software.

En 2008 se lanzó al final una versión híbrida con vídeos en 3D y juego en 2D en alemán y con subtítulos en inglés, y más tarde salió un parche con el audio en inglés. Contaba cómo George recibe el mensaje de que Nico está muerta y cómo viaja a París para descubrir que está viva, pero la acusan de haber asesinado al alcalde de la ciudad. La pareja intenta limpiar su nombre.

La aventura tenía una animación muy buena y el director Daniel Butterworth logró hacer el juego tan fiel a la serie como era posible. Stan Brudtman sustituyó a Rolf Saxon en la voz inglesa de George -lo que quedaba algo raro- y parte de la historia era algo forzada y demasiado directa.

Con todo, fue una muestra del inmenso amor de los fans por la serie. El juego está aún disponible gratis en la web brokensword25.com.

claro que buena parte de la historia y de los puzles provenían de las diferencias entre los dos y cómo se relacionaban entre sí.

Dado el éxito del primer juego en 1996, del que se desmarcaba alguna review (*PC Zone* lo machacó porque había recibido una versión que no era la final) estaba claro que habría una segunda parte. Pero *Broken Sword II: Las fuerzas del Mal (The Smoking Mirror* en la versión original) se hizo demasiado deprisa porque Virgin dio al estudio sólo un año de plazo. A los caballeros templarios les sustituyó otro misterio en torno a una piedra maya descubierta por Nico. La historia se situaba seis meses después del primer juego, pero a Charles no le motivaba tanto el argumento. "Para ser sincero, los mayas no me interesaban lo más mínimo -confiesa-. Los mayas, los sacrificios humanos y todo eso está bien, pero no me apasionaba tanto como los templarios". El poco tiempo de desarrollo provocó que el equipo, que no había cambiado, tomara decisiones sin pensarlas demasiado. "Los puzles eran más fáciles por el poco tiempo que tuvimos, pero había algunos muy buenos en Marsella -dice-. A fin de cuentas, lo que quieres es crear unos escenarios que funcionen donde haya puzles y que todo junto sirva de conductor a la historia".

Tomaron algunos atajos. No era posible documentarse de todo en Marsella, así que las grúas de la zona de muelles de la ciudad francesa se inspiraron en las que había en York, la sede de Revolution. "Nos fijamos en el Río Ouse y el puente de York", afirma Charles. De la misma manera, el Caribe es producto de lo que Charles define como "el tiempo anterior a tener hijos, cuando nos parecía que éramos ricos", aunque, de hecho, Charles y su mujer, habían ido a las Seychelles. "Había presión para terminar el juego", añade.

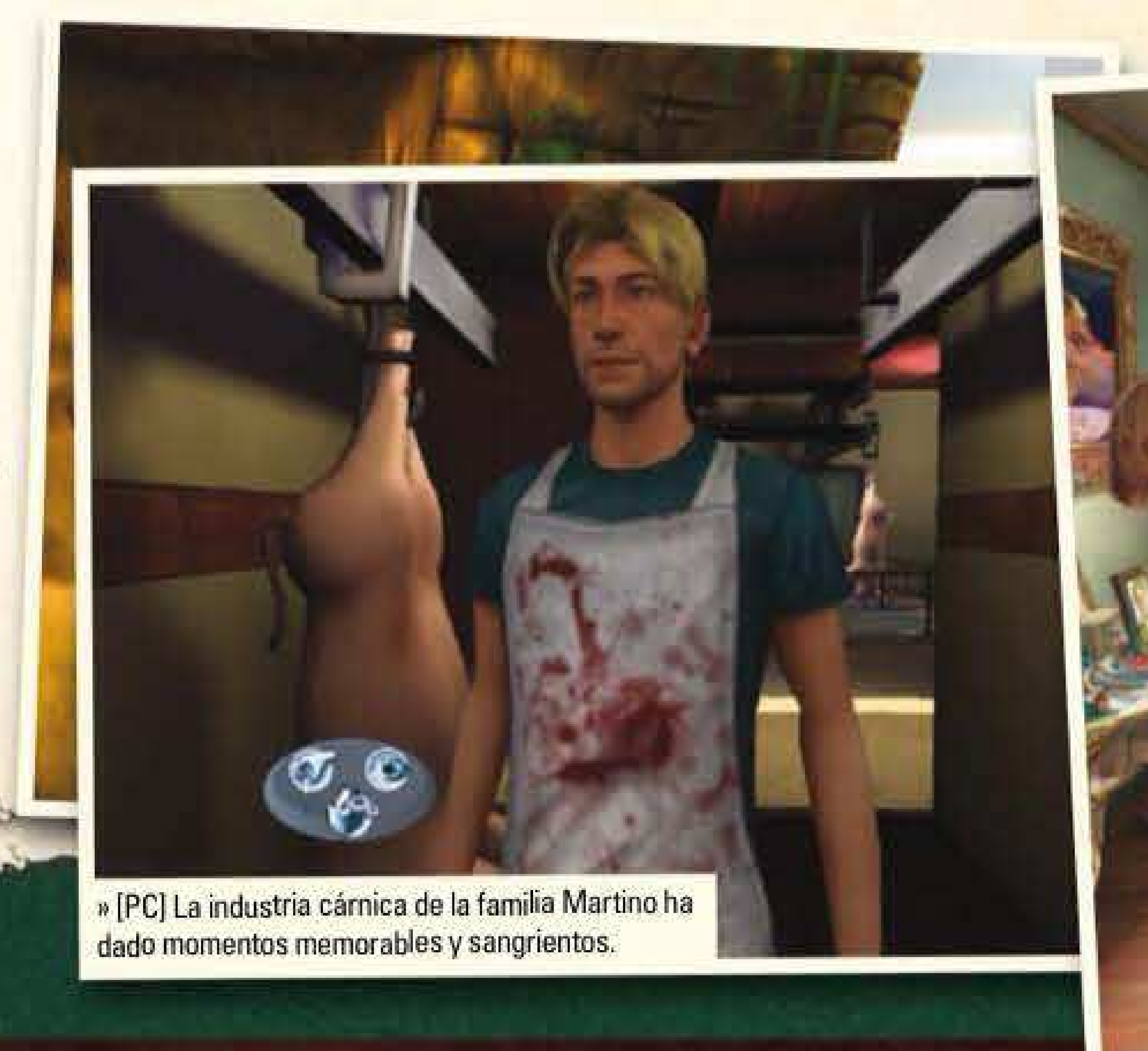
Aun así, *Broken Sword II* se desarrolló (igual que el primer juego) para PlayStation. Revolution tenía una estrecha relación con Phil Harrison, de Sony, quien enseñó al estudio la PSOne antes del lanzamiento en Reino Unido. De hecho, más que Virgin era Sony quien publicaba los juegos (Virgin enseñó a Charles *Creature Shock* y le dijo que ése era el juego que los jugadores de PS querían). Fue una jugada inteligente. La Revista Oficial PlayStation puntuó al primer juego con un 9 y el juego vendió 500.000 copias en la consola. "La PlayStation nos iba muy bien", dice Charles.

> **"Mi madre me dijo que, si me gustaban los templarios, no entendía que fueran los malos en el primer juego"**
>
> Charles Cecil

Pero cuando la secuela se publicó, los juegos habían cambiado. "Los jefazos decidieron que había pasado el tiempo de las aventuras", afirma Charles. Así que *Broken Sword* sufrió un parón de seis años y cuando volvió era muy diferente porque se había pasado a las 3D. Pero lo importante es que Charles se aseguró de que los neotemplarios volviesen.

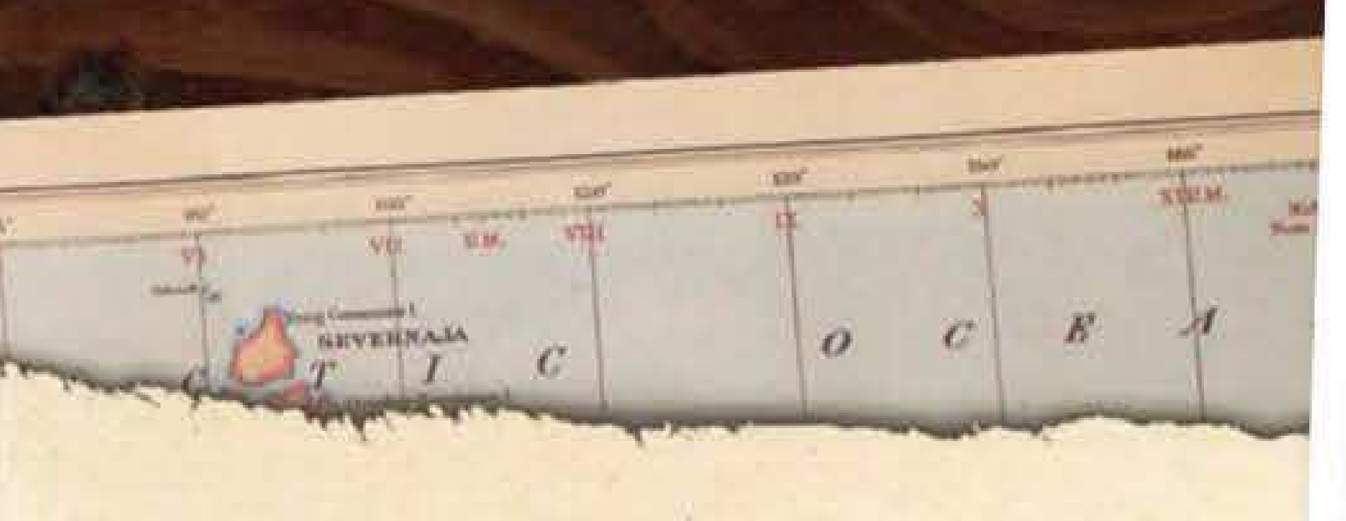
"Es gracioso, pero hay mucho de casualidad en la relación entre los templarios y yo", sostiene. Mientras estaba practicando piragüismo en el Dordoña con su hijo, su mujer visitaba un pueblo de la zona llamado Floirac y entró en una galería de arte. "Había un libro con el símbolo templario en la portada, así que lo cogió y el propietario de la galería se le acercó y le preguntó si estaba interesada. Era un tipo llamado Jean-Luc Chaumeil que había entrevistado a Pierre Plantard en los 70 y se había dado cuenta de que era un fraude. Nos habíamos tropezado con el mayor experto mundial en el Priorato de Sion en un pueblecito de Francia. Increíble".

Charles se sentía más cómodo con la historia y había tenido mucho tiempo para pulirla. Esta vez el equipo tenía clara su posición respecto a los templarios. "Durante mucho tiempo los templarios fueron los malos en el primer juego -cuenta Charles-, pero mi madre me



» [PC] La industria cárnica de la familia Martino ha dado momentos memorables y sangrientos.





dijo que, si me gustaban los templarios, no entendía que fueran los malos. Así que los cambié a neo-templarios para que George pudiera cuestionarlos y decir que no entendían los valores de los templarios".



La madre de Charles, Veronica, ayudó también de otras maneras. De niño, Charles la escuchaba contar cómo había abandonado Reino Unido a los 25 años con su padre, quien emprendió una carrera en una multinacional en el Congo. Cuando Charles tenía 11 meses la familia tuvo que huir por sangrienta revolución. "La idea de volver a Congo me inspiró para la ambientación del tercer juego".

Todo esto se unió para que *Broken Sword 3* fuese un juego ambicioso, y la cámara 3D le daba un aire cinematográfico. Revolution echó el resto pensando que era el último capítulo de una trilogía ("De ahí el final con un George sobreactuado blandiendo una espada", reconoce Charles). Pero no fue una experiencia tan fluida como debería haber sido ni para los jugadores ni para los desarrolladores.

La cantidad de puzles de empujar bloques molestó a buena parte de los jugadores. Empezaban bien; George tenía un accidente de avión y debía mover cajas a la parte posterior del avión, pero se abusó de esta mecánica. "Funcionó bien en el avión y para los puzles que cerraban puertas. Animé a los guionistas a que diseñaran sus propios puzles con las cajas. Debí prever que era un peligro; el resultado fueron puzles muy pesados que tardaban siglos en resolverse. Ralentizaban todo", dice.

Al mismo tiempo, la relación de Revolution con THQ se había roto. Según Cecil, "THQ obtuvo un beneficio de unos cuantos millones de dólares en el tercer juego y nosotros teníamos pérdidas. La empresa nos había prometido una cosa y lo incumplieron, así que el presupuesto era corto". Cuando se pensó en *Broken Sword 4*, Revolution estaba debilitado. Charles reclutó a Sumo Digital, pero el juego no tenía suficiente dinero. Sumo inyectó dinero y utilizó tecnología propia para mantener los costes bajos. Aun así, el resultado fue un juego más pobre que los anteriores.

"Los problemas del juego hay que achacármelos a mí como diseñador y al corto presupuesto", indica Charles. Salió sólo para Windows y manteniendo las 3D. *BS4* usó el motor Emmersion de Sumo y tenía bastante acción. "Me encantó la idea de utilizar Estambul, una ciudad magnífica -dice Cecil-. No conocía el palacio Topkapi que usamos en el juego, pero sí he ido después. Fui a Göbekli Tepe, un templo que tiene 15.000 años, hace un par de años y era como el Jardín del Edén, pero estábamos cerca de la frontera con siria y podías ver la polvareda de los bombardeos. Esto influyó en *Broken Sword 5*, en que movimos la acción a Irak porque nos parecía que tenía más sentido.

Cuando el juego salió, Revolution tenía un gran problema: Había perdido mucho dinero y tenía que pagar un préstamo a diez años. *Broken Sword 3* dio a THQ un beneficio de cinco millones de dólares (4'7 millones de euros), pero "el modelo de financiación estaba tan mal que teníamos un 7% del precio de venta por el desarrollo, la localización y el control de calidad y nunca lo recuperamos -dice Charles-. Teníamos deudas de cientos de miles de libras y todo empeoró al final de *Broken Sword 4*".

Revolution buscó la manera de mantenerse a flote. Creó una buena amistad con Ubisoft y trabajó en el Director's Cut del primer *Broken Sword* para DS y Wii en 2009 y 2010 (el estudio ya tenía experiencia con las consolas de Nintendo porque había convertido su primer juego para Game Boy Advance en 2002). La DS en particular enseñó a Revolution cómo utilizar una pantalla táctil, lo que fue útil cuando Apple les llamó.

"Apple nos apoyó de una forma fabulosa y el juego funcionó realmente bien en iPhone -señala Charles-. Volvimos a ganar dinero para minimizar el descubierto". La tranquilidad llegó cuando salió *Broken Sword II: The Director's Cut*. Apple les pidió incluir el primer juego dentro de su promoción *12 Días de Navidad* y se descargaron más de dos millones y medio de copias. Al día siguiente las ventas de *Broken Sword* se multiplicaron por seis. Empezaba a vislumbrarse *Broken Sword 5*.

Charles recurrió a Kickstarter para conseguir el dinero y la empresa trabajó directamente con los fans "igual que hice en los 80 cuando estaba escribiendo mis primeros juegos para el ZX81 -apunta Charles-. El juego volvió a sus raíces 2D. Empezaba en Cataluña, y se basaba en una pintura robada que desvelaba otro misterio más, en este caso relacionado con los gnósticos. "Sabía lo que quería para *La Maldición de la Serpiente:* George y Nico de vuelta y con el aspecto que tenían antaño, fondos dibujados a mano renderizados y un elevado sentido del humor" sostiene Charles.

El juego salió en dos partes, la primera de ellas en diciembre de 2013. *Broken Sword* había vuelto y hay más planes. "Con *BS5* prometimos una aventura tradicional, actualizada y que se sintiera moderna -aclara Charles-. Y tengo algunas ideas para *BS6*, ¿Nos las cuentas? "Cuando sea el momento", se ríe. *

» [iOS] *Broken Sword 5* tiene momentos muy tiernos, como cuando Bijou quiere bailar con su difunto marido Henri y George asume el papel del muerto.

Broken Sword: La película

Hace años que se está hablando de una película de *Broken Sword*, pero no es probable que George Stobbart y Nico Collard aparezcan en pantalla grande de momento. "Cuando se plantea esta cuestión me preguntan por la historia principal, pero no tengo ninguna -se justifica Charles-. Quiero escribir juegos nuevos, pero si pudiera delegar el guión en alguien en quien confiase, lo haría. Está todo pendiente de lo que yo haga, y si no ha salido aún es por mi culpa".

Rolf Saxon se autoexcluye como George si saliera adelante la película: "Soy muy mayor -alega-, no soy rubio y no me elegirían. Haría un papelito como padre de George". Pero reconoce que le resultaría raro ver a cualquier otro actor en el papel que él ha desempeñado durante casi 20 años, "sin duda pensaría que yo lo habría hecho de otra manera -dice- pero seguro que lo elegirían bien. Si otro hiciese de George trabajaría con él de alguna manera".



» [iOS] El quinto *Broken Sword* se financió gracias a Kickstarter.



25 AÑOS

LA LEGENDARIA CONSOLA DE NINTENDO CUMPLE 25 AÑOS: HABLAMOS CON FANS Y DESARROLLADORES PARA DESCUBRIR QUÉ LA HIZO TAN ESPECIAL...

EL CEREBRO DE LA BESTIA

LOS 25 AÑOS DE SUPER NINTENDO



EL CEREBRO DE LA BESTIA

Muchos sistemas de juego han sido catalogados como icónicos con el tiempo, pero ese término parece casi inadecuado para catalogar a Super Nintendo, una consola que, quizá, es el mejor producto de Nintendo, la veterana de la industria. Y es que la segunda criatura de la compañía de Kioto tenía por delante un gran reto; la NES – o Famicom como era conicida en su Japón natal– fue un éxito comercial en Norteamérica y Japón, hasta el punto de dar a su fabricante el monopolio del ocio interactivo en el mercado doméstico. Tras NES, el trabajo de Nintendo se hizo más difícil porque las firmas rivales habían subido sus apuestas y entrado en el mercado con poderosos contendientes, como NEC PC Engine y Sega Mega Drive, lanzadas en 1987 y 1988 respectivamente. Cuando Nintendo estaba lista para anunciar oficialmente su consola de 16-bit, la avejentada NES estaba perdiendo cuota de audiencia ante estos nuevos sistemas, y se requería algo drástico para volver a poner a Nintendo en lo más alto. Echando la vista atrás un cuarto de siglo después, es imposible negar que SNES justo hizo eso, y más. Para cuando Nintendo se centró en N64, su sistema de 16-bit era el hogar no solo de algunos de los mejores juegos de su generación, sino de todos los tiempos – y han resistido bien el paso de los años. ▶

DIFERENTES VERSIONES

Las distintas caras que tuvo SNES...

SUPER FAMICOM

■ Elegante, alegre y con mucha clase, Super Famicom lució un diseño muy alejado de la simple y cuadriculada Famicom. Los mandos fueron revolucionarios y el logo de cuatro colores se volvió un icono de culto – Nintendo incluso trajo de vuelta esos colores para la reciente New Nintendo 3DS. En la parte inferior de la consola hay un puerto de expansión que permite conectarla al accesorio Satellaview, exclusivo de Japón. La versión PAL (como esta) luce idéntica, pero con el logo de Super Nintendo.

SNES JR/ SNES MINI

■ Lanzada en 1997 – cuando la mayoría de jugadores habían saltado ya a un hardware más potente – SNES Jr se vendió como un sistema barato, para jugadores jóvenes y noveles. Más pequeña y barata de producir, esta revisión carece de salida RGB (aunque se puede modificar para obtenerla). El LED de power y el botón "eject"– señas de identidad del diseño original - no están presentes, como el puerto de expansión de la parte inferior.

SNES (NORTE AMÉRICA)

■ Por alguna extraña razón, Nintendo cambio el aspecto exterior de SNES en EE.UU. Diseñado por Lance Barr de Nintendo América, el cuadriculado y poco atractivo sistema incluso desechó los colores de los 4 botones en favor de unas tonalidades púrpura y rosa. Los cartuchos también cambiaron, con las versiones USA adoptando el mismo diseño cuadrado para casar con la consola. Por suerte la versión Europea recuperó el diseño nipón, pero muchos fans americanos desinformados juran que la suya mola más.

Tiempo atrás, a principios de los noventa, cuando saltó la noticia de que la sucesora de la todopoderosa NES estaba en desarrollo, no solo los jugadores de todo el mundo se frotaban las manos – los desarrolladores que se habían ganado la vida en los 8-bit de Nintendo también estaban ansiosos por ver si estaría a la altura del hype. "Era excitante ver las especificaciones," recuerda Chris Sutherland, antiguo empleado de Rare que ahora trabaja en *Yooka-Laylee* en Playtonic Games. "Antes había programado para Game Boy y otros muchos en Rare habían trabajado en NES, así que era una oportunidad para desarrollar juegos con menos limitaciones técnicas." Brendan Gunn, compañero de Rare, está de acuerdo. "Se sentía como la progresión natural de NES, con la que ya me sentía muy familiarizado. Esto hizo muy fácil coger ritmo rápidamente. Las funciones del hardware eran mucho más avanzadas, pero de formas que parecían una progresión natural." Otros desarrolladores simplemente no podían creer lo que Nintendo les estaba diciendo. "Me dieron un resumen preeliminar de lo que la máquina podría hacer," recuerda Nick Jones, antiguo miembro de Shiny Entertainment responsable de *Earthworm Jim* y *Alien 3* para SNES. "Parecía excesivamente optimista y sin hardware o manual completo, era difícil acotar lo que la máquina podría hacer. Era como si alguien hubiera cogido todas las restricciones de programación con las que me había topado y hubiera movido los límites un nivel de magnitud más allá."

» El frontal de SNES es elegante. Los botones de power, eject y reset están frente a la ranura para los cartuchos.

"SE SENTÍA COMO LA PROGRESIÓN NATURAL DE NES, CON LA QUE YA ME SENTÍA MUY FAMILIARIZADO. ESTO HIZO MUY FÁCIL COGER RITMO RÁPIDAMENTE"
Brendan Gunn

Para Brendan y Chris, SNES fue el siguiente paso en la evolución de los juegos en consola. "Las restricciones de NES y Game Boy se habían levantado, y es por ello que los juegos de SNES tendían a tener personajes más grandes," dice Chris. "Entonces, los personajes se construían normalmente con un número de 8x8 sprites, y si tenías más de un cierto número de sprites en una hilera, verías desaparecer partes de tu sprite." Comparado con el hardware de los rivales de la época, las tripas orientadas al juego de SNES permitieron algunas grandes experiencias. "Trabajar con SNES resultaba más fácil, pero podía ser porque era bastante parecida a una NES mejorada," dice Brendan. "Ayudó que el hardware fuera diseñado con cosas muy específicas en mente, como el scrolling y parallaxing, donde el hardware de Amiga fue diseñado para ser un ordenador de uso más general." Mike Dailly – quien fue contratado por DMA Design cuando se lanzó SNES y trabajó en *Unirally* – siente que el sistema estaba muy por delante de sus competidores. "Era mucho mejor que el Amiga y PC, y el hardware era mejor que el de Mega Drive," dice. "Había muchas cosas con las que trastear. Prefería SNES a todo lo demás. Pensaba que era una máquina increíble."

Aunque el equipo de Rare estaba sin duda en una posición privilegiada y ganó mucha experiencia con el hardware de Nintendo por su gran selección de juegos en NES y Game Boy, otros desarrollares tuvieron que aprender por las bravas. "Pasé del C64, que tenía un procesador 6502 a SNES que tenía un procesador 65816" explica Nick. "Son casi idénticos salvo en que el 65816 es 16-bit y el 6502 es 8-bit, así que podrías pensar que la transición fue sencilla, pero no lo fue. Estaba atrapado en la mentalidad de tener que optimizar cada byte. El hardware era

» [SNES] *Pilotwings* muestra lo que SNES puede lograr usando el Modo 7.



» [SNES] Muchos pensaron que *Donkey Kong Country* era un juego next-gen.



» [SNES] *Super Mario Kart* continúa siendo nuestro favorito de la serie.

LA FÁBRICA DE NUEVAS SAGAS

Algunas de las brillantes franquicias que comenzaron en SNES



LAS ESTRELLAS

10 míticos desarrolladores que lo petaron en SNES



■ No sorprende que Nintendo fue la compañía que más definió el catálogo de SNES, lanzando algunos de los mejores juegos de la consola.



■ La conversion del arcade *Street Fighter II* sigue siendo uno de los lanzamientos más importantes de SNES, y le dio a Nintendo una brutal ventaja sobre su rival Sega.

■ El indiscutible maestro del RPG, Square produjo algunos de sus mejores trabajos en SNES, aunque tristemente muchos no salieron de Japón.

■ Responsables de algunos increíbles arcades y juegos de acción de SNES, entre los que se cuentan *Super Castlevania IV*, *Axelay*, *Parodius* o *Turtles In Time*, por citar algunos.



■ Títulos como *NBA Jam* y la saga *Mortal Kombat* hicieron famoso el nombre de Acclaim en los noventa (se anotaron muchos éxitos comerciales en SNES).

"EL MODO 7 ACAPARÓ LOS TITULARES, PERO TENÍA UN USO LIMITADO PARA EL TIPO DE JUEGO QUE QUERÍAMOS HACER. OTRAS CARACTERÍSTICAS ERAN MÁS EXCITANTES"
Brendan Gunn

» El pad de SNES era sorprendentemente cómodo y una gran mejora respecto al pad de NES.

mucho más complejo, y llevó tiempo familiarizarse. El manual estaba escrito en inglés, asumo que por un ingeniero de Nintendo que no dominaba el idioma, por lo que tenía que ser flexible a la hora de leer cómo funcionaba algo. Aún tengo los manuales y les tengo aprecio."

SNES anunció una nueva era de ilusionismo gracias a la inclusión del Modo 7, un modo gráfico que le permitía escalar y rotar suavemente una capa del fondo. Fue muy bien utilizado en títulos como *F-Zero*, *Pilotwings*, *Super Mario Kart*, *Super Castlevania IV* y *ActRaiser*. Aunque era un truco visual impresionante, su efectividad estaba restringida a ciertos géneros. "El Modo 7 acaparó los titulares, pero tenía un uso limitado para el tipo de juegos que queríamos hacer," explica Brendan. "Otras características eran mucho más excitantes para mí. El parallaxing multi-capa y el fundido de color dejaron unos fondos más ricos, mientras que los sprites más grandes nos dieron más capacidad para crear personajes más grandes y coloridos," Chris coincide. "De hecho nosotros en la mayoría de casos no usamos el Modo 7 porque la habilidad para escalar y rotar era tan nueva y atractiva que parecida que era obligatorio que los juegos lo usaran. También tenía limitaciones en su uso que nos hicieron virar hacia el uso de otros modos que, con trucos, parecían añadir más 'capas' de movimiento de las que el hardware soportaba."

SNES era innovadora, pero el mercado al que se iba a lanzar era muy distinto al que NES había dominado sin esfuerzo. Sega ya no se conformaba con el segundo puesto y gracias a un sabio marketing y un temprano lanzamiento, logró asegurarse un pedazo de los mercados americano y europeo con su sistema Mega Drive. Lo que ocurrió a continuación se ha convertido en leyenda, y se incrustó en la conciencia de los jugadores que vivieron aquella época: la primera guerra *real* de consolas de la industria. "Fue interesante porque esta fue una época en la que había diferencias entre cada plataforma," dice Jonathan Town, un antiguo community manager de Nintendo y jugador retro-aficionado. "En estos días no importa demasiado si tienes un PC, PS4 o Xbox One, ya que la mayoría de títulos son los mismos y las diferencias son nimias. SNES y Mega Drive tenían cada una su encanto y un mismo juego sería diferente dependiendo de la consola que tuvieras. En lugar de riñas sobre frame-rates teníamos *Sonic* vs *Mario*, *Final Fight* vs *Streets Of Rage*, *Star Fox* vs *Silpheed*; cada consola tenía su personalidad."

Naturalmente, la consola de Nintendo fue comparada directamente con el hardware de Sega, y las respectivas fortalezas y debilidades de ambas fueron resaltadas en la prensa de la época. "Ambas fueron máquinas comparables," dice Nick Jones. "Mega Drive tenía un procesador más rápido, resolución de pantalla algo mayor y un chip sintetizador para el audio. SNES tenía modos gráficos complejos, un mayor rango de colores, la señal de vídeo era más limpia y reproducía samples de audio – lo que era una ventaja y una desventaja a la vez." Aunque SNES alardeaba de unas capacidades superiores, se habló mucho de su lenta CPU – un sacrificio que Nintendo hizo para asegurar unos menores costes de producción. El débil chip a menudo es culpado de la ausencia de shooters rápidos en la plataforma, pero Chris Sutherland insiste en que eso no era un problema desde su perspectiva. "El tema de la velocidad no fue algo con



■ Virgin fue un prolífico editor tanto en Mega Drive como SNES, lanzando títulos como *Earthworm Jim*, *El Rey León* o *RoboCop Versus Terminator*.



■ Antes de su fusión con Squaresoft, Enix era su rival y creó la exitosa saga de JRPG *Dragon Quest*.



■ Fue el hogar de programación de los hermanos Pickford. Este estudio produjo *Plok*, *Equinox*, *Ken Griffey Jr. Baseball* y muchos más para SNES.

SUNSOFT

■ El prolífico trabajo de Sunsoft durante la era de los 16-bit puede que no le haya reportado casi ningún título inolvidable, pero lanzó un montonazo de juegos de SNES.



■ Los creadores de uno de los títulos más importantes de SNES – *Donkey Kong Country* – dominaron el hardware de un modo que muy pocos llegaron a conseguir.



» [SNES] La franquicia *Earthworm Jim* tuvo dos entregas en SNES.



» [SNES] Uno de los juegos de lucha con scroll más disfrutables de SNES.

lo que nos topáramos a menudo con la serie *Donkey Kong Country* – quizá porque estábamos acostumbrados a lidiar con los recursos limitados en NES y Game Boy, de modo que siempre intentábamos tener todo optimizado mientras desarrollábamos. Por aquel entonces, los sistemas con hardware especializado en sprites orientados al videojuego a menudo podían eclipsar lo que se hacía con un PC estandar."

Nick siente que la renqueante CPU fue sin duda una limitación, pero como Chris, la pudo superar con programación inteligente. "Fue un pequeño handicap," dice. "El procesador no era tan potente y tampoco tenía muchos registros. Una ventaja que tuve fue tener experiencia con C64. El procesador en ese chip era incluso más restrictivo y todos los juegos en esa máquina tenían que correr a 50MHz así que aprendí muchos trucos para lograr ese frame-rate mágico. Incluso cuando fui a Shiny y trabajamos en *Earthworm Jim*, no le dije a los programadores de Mega Drive mis trucos para el 65816 durante un año, o cosa así, para igualar el campo de juego. Otra de las restricciones fue la forma en que los sprites se dibujaban en pantalla. SNES estaba mucho más limitada, así que tenías que dibujar muchos más sprites para lograr el mismo gráfico en pantalla, lo que requería más poder de proceso. Fui capaz de ocultar casi toda la diferencia en la velocidad del procesador. Si juegas a *Earthworm Jim* en SNES y Mega Drive, la forma más obvia de encontrar la diferencia de velocidad es al comienzo de un nivel. Porque ahí era donde el juego estaba descomprimiendo el nivel y los gráficos – una tarea limitada por el poder de proceso. Los niveles tardaban el triple en descomprimirse en SNES." Nintendo aumentó el poder de la consola con chips adicionales incluidos en los cartuchos; el más famoso es el Super FX chip, utilizado en *Star Fox*.

Hoy día, los desarrolladores necesitan tiempo para exprimir el poder de una consola, y por eso, el software que se ve en el lanzamiento apenas es un aperitivo de lo que está por venir – al final de la vida de la ▶



» El cable MultiAV de SNES (para la salida de vídeo y audio) se puede usar en GameCube -si tienes una, claro-.

GUERRA DE CONSOLAS

Duelos que definieron una era



MARIO VS SONIC

■ Aunque los juegos de *Sonic* discutiblemente carecieron de la profunda jugabilidad de *Super Mario*, el erizo azul tuvo una gran campaña de marketing y le robó gran parte del protagonismo al fontanero italiano a comienzos de los 90. El lanzamiento simultáneo de *Sonic 2* en todo el mundo eclipsó los grandes esfuerzos de Nintendo.





SUPER FX VS SVP

■ A medida que SNES y Mega Drive envejecían y el foco de industria en los juegos 3D se volvió más evidente, Nintendo decidió reclutar la ayuda del desarrollador británico Argonaut, para crear un chip que impulsara las habilidades de gestión poligonal de la consola. Sega contraatacó con el Sega Virtua Processor (abreviado, SVP).



SVP Image © Socram8888



FINAL FIGHT VS STREETS OF RAGE

■ Cuando Nintendo aseguró el port de *Final Fight* fue un gran golpe para los fans de Mega Drive. Pero, al estilo típico de Sega, la compañía lo remedió creando su clon: *Streets Of Rage*. El título se anotó un tanto sobre su rival de SNES al ofrecer un modo para 2 jugadores.



STREET FIGHTER II

■ Cuando Nintendo consiguió la primera versión doméstica del legendario juego de lucha convirtió a su consola en el sistema que había que tener en esa época. Una versión para Mega Drive llegaría a su debido tiempo, pero el daño ya estaba hecho – SNES se había anotado una enorme victoria sobre su rival.



SNES VS PLAYSTATION

■ El recientemente desenterrado prototipo ha vuelto a despertar interés en este sistema, que habría combinado una SNES y un lector CD-ROM de Sony. Nintendo se deshizo de Sony el día después de anunciar la consola. Sony juró venganza y la PlayStation "sin SNES" se lanzó en 1994, conquistando la industria.



MORTAL KOMBAT

■ La "familiar" Nintendo iba a tener un problema con el juego de lucha de Midway. Ironicamente, SNES tuvo el mejor port en términos técnicos, pero por orden de Nintendo el gore fue eliminado. La versión de Mega Drive también se censuró, pero el gore se desbloqueaba vía código, convirtiéndose en la versión que todos querían.





PERIFÉRICOS

SNES tuvo algunos añadidos molones...

SUPER GAME BOY

■ Este genial dispositivo no solo te permitía jugar con juegos de Game Boy en tu TV, sino que también expandía unos cuantos de formas interesantes. La más obvia es que podías añadir bordes a los juegos o cambiar la tradicional escala de 4 grises a otros colores. Algunos títulos contaron con sonido mejorado, mientras que otros permitían usar un segundo mando de SNES para jugar a dobles.

SUPER EVERDRIVE

■ Si eres un fan del software casero o hacer copias de seguridad de tus propios juegos, entonces el Super EverDrive te resultará esencial. Se conecta a tu SNES y te permite añadirle ROMs vía tarjeta SD. Hay varias versiones disponibles e incluyen trucos "Game Genie", con puertos USB opcionales disponibles para desarrolladores de soft casero. No es barato, pero es muy bueno en lo que hace.



SUPER SCOPE

■ La pistola Zapper fue popular en NES, por lo que Nintendo intentó replicar su éxito con Super Scope. Aunque tiene algunos juegos decentes, como *Operation Thunderbolt*, *Tin Star*, *Yoshi's Safari* y *T2: The Arcade Game*, no resulta tan esencial como la Zapper. Su mayor problema fue el tamaño poco manejable del periférico; aunque fue lo que diferenció a Super Scope, también hizo que no fuera práctico.

RATÓN SUPER NES

■ Originalmente incluido con *Mario Paint*, el ratón de SNES demostró ser un periférico con gran respaldo. Aunque un gran número de juegos solo se lanzaron en Japón, más de 30 títulos se lanzaron en Occidente, incluyendo *Cannon Fodder*, *Eye Of The Beholder*, *Pieces* y *Powermonger*. Lo único negativo es que el cable para conectarlo a tu SNES era muy corto.

consola, los juegos están a años luz de lo que se vio al principio. Hasta en esto SNES es única, ya que el juego con la que se lanzó sigue siendo considerado por muchos como su mejor exponente de software. Todos los desarrolladores a los que entrevistamos señalaron a *Super Mario World* como uno de sus juegos favoritos de SNES. Mike Dailly incluso lo calificó como su juego favorito de todos los tiempos. Este plataformas es legendario incluso para los estándares actuales, y apenas es la guinda de un catálogo que, seguro, está entre los mejores que ha visto nacer la industria. "Sin duda elijo *Super Mario World* como juego al que siempre vuelvo," dice Jonathan Town. "Aparte de esa obvia elección, también amo *Axelay*. Es un precioso shoot-'em-up con una soberbia banda sonora y ajustada dificultad. Pero me gusta tanto porque era una exclusiva de SNES, hecha para aprovechar sus fortalezas, desde el increíble efecto en los niveles verticales al sutil uso del scalling de sprites en los duelos con los jefes." Algunos de los mejores juegos de la consola se alejan del camino trillado, como *The Firemen* de Human. "Es un juego de acción con una historia que, de algún modo, me recuerda al film *La Jungla de Cristal*," explica el coleccionista Stuart Brett, quien planea publicar un



libro sobre el arte de Super Famicom. "En una fiesta navideña en un rascacielos se desata un incendio y luchamos contra el fuego, planta por planta, rescatando a trabajadores y acabando con robots de seguridad. Tiene buenos diseños de personajes y diálogos. Es muy divertido."

Lo que hace que SNES sea tan notable es su fortaleza en muchos géneros, y literalmente tiene algo que ofrecer para todos los gustos. Aún así, uno de los géneros en los que sobresalió fue el RPG. "Fue la reina indiscutible de los RPGs," prosigue Stuart. "Desde *Earthbound*, *Secret Of Mana* y *Chrono Trigger*, a la serie *Final Fantasy*, *Illusion of Gaia* y *Tales of Phantasia* – fueron juegos increíbles en los que podías sumergirte cientos de horas. Pero eso era solo la punta del iceberg. El mercado nipón tenía cientos más, algunos de los cuales han sido traducidos y parcheados por fans. Todavía estoy descubriendo nuevos

EL COLECCIONISTA

Stuart Brett, sobre el coleccionismo de Super Famicom

De forma aproximada, ¿cuántos juegos de SNES y Super Famicom tienes en tu colección?
Ahora tengo cerca de 400. Una cuarta parte los tengo almacenados. Vendí unos cuantos el año pasado, la mayoría juegos que no he jugado. Estaban ocupando mucho sitio en mi sala de juego, llenando mi armario y me estaba quedando sin sitio para mi ropa, ¡así que vendí algunos!

De todos ellos ¿qué ítem te ha costado más?
Spider-Man: Lethal Foes. Costó unas £280 (400 €). Ha sido una compra reciente. Todos los demás juegos que tengo (que valen mucho, según los vendedores de eBay) no tenían esos precios cuando los compré. Siempre he intentado no gastarme más de la cuenta y disfrutar cazando gangas.

¿Qué ítem de tu colección atesoras con más cariño?
Disfruto jugando con mi Super Famicom Box. Es una versión especial de la consola que Nintendo desarrolló para su uso en hoteles japoneses. Contienen algunas versiones únicas de algunos juegos clásicos, entre ellos *Star Fox* y *Mario Kart*.

¿Puedes contarnos algo sobre tu libro, *Super Famicom: The Box Art Collection*?
Quería diseñar un libro que celebrara el arte y esfuerzo que se puso en el diseño de juegos en los noventa. Habrá más de 250 juegos incluidos y está editando el libro conmigo Steve Jarratt, ex-editor de *Edge*. El libro lo publicará este año Bitmap Books y la pre-reserva se anunciará este mismo año.







"SECUELIZA" ESTO

Diez exclusivas de SNES que merecieron secuela

AXELAY 1992

■ El shooter superlativo de Konami no fue solo el reclamo perfecto del gran poder gráfico de la consola, también era una delicia a la hora de jugar – un logro enorme si consideras lo inadecuada que era SNES para este tipo de juego. Increíble música, jugabilidad que engancha y atrativo visual atemporal hacen de él un clásico – se insinuó la secuela en los créditos, pero no llegó.



ARCANA 1992

■ Los observadores más antipáticos lo catalogarán como un vergonzoso clon de *Shining In The Darkness* de Sega, pero en realidad es un juego mejor, al que nunca se le ha dado crédito. Batallas por turnos y "dungeon-crawling" lo convierten en un reto austero, mientras que los grandiosos gráficos y la bellísima BSO aseguran que parece y suena tan bueno como al jugar.



SOUL BLAZER 1992

■ Aunque muchos fans agrupan este RPG con los títulos de Quintet *Illusion Of Gaia* y *Terranigma* como una trilogía, en realidad son historias autoconclusivas. Es el más infravalorado de los 3 y el que merecía más una secuela. La mezcla de exploración con acción en tiempo real y la noción de reconstruir un mundo con nuestras acciones le da al juego un encanto extra.



PLOK 1993

■ *Plok*, el trabajo de Ste y John Pickford, es la típica y alocada épica plataformera que, por lo visto, se ganó el aprecio del mismísimo Shigeru Miyamoto. Colorido, desbordante de acción y delicioso a la hora de jugar, *Plok* ha sido resucitado por los hermanos Pickford en un webcomic, mientras que el original de 16-bit permanece como uno de los plataformas más únicos de la época.



E.V.O.: SEARCH FOR EDEN 1993

■ Discutiblemente uno de los juegos más originales de la consola, *E.V.O.* es una excelente mezcla de acción y juego de rol, donde el jugador maneja a varias bestias del pasado de la Tierra. El éxito en combate te permite subir de nivel y evolucionar a tu criatura, lo que significa que afrontará mejor cambios ambientales. Es una locura, pero absorbente.



UNIRALLY 1994

■ Conocido como *Uniracers* en Norteamérica, este ágil juego de velocidad se centró en las acrobacias y logró el aplauso de la crítica cuando se lanzó. En cualquier caso, debido a los parecidos con el personaje principal y el monociclo del corto de Pixar *El sueño de Red*, Nintendo cedió a presiones legales y no produjo más copias después de que las 300.000 iniciales se vendieran.





» Preferimos, con diferencia, el arte de las cajas japonesas de los juegos. Las cajas también parecen más robustas.

> **"LA DEBILIDAD DE SNES FUE LA CARENCIA DE CONVERSIONES ARCADE DE RENOMBRE, MIENTRAS QUE MEGA DRIVE NADABA EN ELLAS"**
> Jonathan Town

RPGs para la consola. El último ha sido *Verne World*, situado en un futurista parque temático." Aunque hubo notables shooters – el mencionado *Axelay* – es prácticamente el único género con el que la consola de Nintendo tuvo problemas, por la lenta CPU. "La debilidad de SNES fue la carencia de conversiones arcade de renombre, mientras que Mega Drive nadaba en ellas," admite Jonathan. "Los shooters en concreto – hay algunos muy buenos, pero son solo un puñado."

Al igual que Mega Drive, se suponía que SNES tendría una expansión de hardware que se beneficiaría de la increíble capacidad de los discos CD-ROM, y aunque Nintendo se asoció con Sony para crear la unidad, nunca llegó al mercado. El reciente descubrimiento del prototipo SNES PlayStation ha devuelto esta fallida aventura a los titulares y ha sacudido los recuerdos de aquellos que vieron la tecnología en esa época. "Durante la feria CES del invierno de 1992, tuve la suerte de acudir a una demostración privada de un prototipo de Sony basado en el CD," dice Brendan. "La demo tuvo lugar en una elegante habitación de hotel lejos del show, para un pequeño grupo de representantes de Nintendo junto a un reducido grupo de gente "top" de Rare – ¡y yo! La demo consistió en un streaming de vídeo desde el CD. Me gustó el concepto técnico, pero la calidad del vídeo no impresionaba." Mike Dailly recuerda que DMA estaba contratada para producir software para un dispositivo similar al que describe Brendan. "Nintendo se acercó a DMA porque teníamos un motor de reproducción de vídeo. Se lo enseñamos con un clip de *Star Wars* reproduciéndose desde un cartucho de 4MB, y estuvieron interesados en la tecnología para un sistema CD-ROM. Pero todo se calmó y en su lugar empezamos a hacer *Unirally*."

La popularidad de SNES sigue viva hoy en día, con una gran demanda entre coleccionistas. Empezar a coleccionar no es caro, y algunos hechos recientes han facilitado aún más el acceso a los títulos más comunes. "Muchos juegos han bajado de precio dramáticamente debido a su disponibilidad en emuladores o vía la Consola Virtual de Wii y Wii U," dice Jonathan. "Los RPGs de EE.UU. y UK siguen teniendo precios ridículos, pero hay grandes juegos que se pueden comprar por menos de 30⊠. El problema real es encontrarlos en buenas condiciones – la caja de cartón no resiste bien si no se cuida." Aunque encontrar algunos juegos comunes a precio razonable no es difícil en el mercado actual – siempre y cuando te baste



SKYBLAZER 1994
■ Un caso raro de Sony Imagesoft haciendo un juego decente… *Skyblazer* es un atractivo juego de plataformas y acción que hizo buen uso del modo 7 de la consola. Se lanzó cerca del final del ciclo de vida de la consola, por lo que *Skyblazer* quizá fue injustamente ignorado, y sin duda mereció una secuela 3D que habría hecho mejor uso de los niveles de vuelo.



SECRET OF EVERMORE 1995
■ Tras el éxito de *Secret Of Mana*, Square decidió fundar un estudio en Norteamérica para producir un RPG adaptado a los gustos occidentales. Y mientras que *Secret Of Evermore* no alcanzó los estándares de sus hermanos nipones, fue único comparado con un JRPG. Es una pena que Square no produjese más títulos de este tipo.



MAJYUUOU: KING OF DEMONS 1995
■ Este título de KSS no salió de Japón y es considerado un clon de *Castlevania* "con armas". Y en cierto modo lo es, aunque eso sí, es bastante más facilón. Destaca por su recreación del infierno (al que debemos descender para rescatar a la hija del protagonista) y sus oscuros temas le dan una personalidad única, que mereció otra oportunidad.



BAHAMUT LAGOON 1996
■ Uno de los últimos grandes RPGs de la era SNES tampoco salió de Japón, aunque se llegó a anunciar su localización (que nunca llegó). Ha sido traducido por los fans hace relativamente poco y merece la pena echarle un ojo, aunque sea vía emulación. *Bahamut Lagoon* vendió casi 500.000 copias en Japón, pero nunca llegó a tener una secuela.



solo con el cartucho – los títulos más deseados están aumentando su valor. "La cultura del videojuego está embebida en lo convencional," dice Stuart. "Ahora es lucrativo. Creo que Internet ha hecho más pequeño el mundo del retro jugador. La oportunidad de encontrar un chollo online cada vez son menores. Recuerdo haber pagado 85 ⊠⊠⊠⊠ por *Majyuuou: King of Demons* para Super Famicom en 2007. Pensé que era caro. Ahora he visto copias en eBay por más de 1.800 ⊠⊠⊠⊠."

SNES es una de esas máquinas que crece según pasan los años, y hay muchas posibilidades de que la gente siga hablando de ella en tono respetuoso durante otros 25 años. Pero ¿por qué la consola de Nintendo consigue un impacto tan profundo y duradero en los jugadores? ¿Por qué se la recuerda con tanto cariño cuando el hardware posterior marcó el inició de la era 3D? "Fue el *hurra* final de la era clásica del juego 2D," responde Brendan. "Fue el punto álgido antes del cambio a la era moderna de los polígonos 3D. Tan excitantes como eran N64 y sus coetáneas en su tiempo, sus juegos ahora parecen desfasados. Los juegos de SNES por contra ahora lucen gloriosamente retro. También, el salto a las 3D creó un importante aumento en la complejidad de los juegos y sus mandos, realzando aún más el encanto de la era de los 16 bit." Chris Sutherland también siente que fue la maestría en las 2D lo que hace que SNES sea tan querida. "Creo que fue la última consola doméstica que usó hardware afinado para juegos con sprites 2D," explica. "Tras eso hubo una transición a arquitecturas CPU/GPU con fines más generales. Creo que esa es una de las razones por las que sobresale – era la máquina para crear juegos 2D. Las consolas posteriores aún podían hacer eso, pero la gente viró a las 3D porque eran lo nuevo."

Para los fans hardcore como Stuart, todo se reduce al software. "Introdujo muchas sagas para Nintendo," concluye. "Tener juegos como *Mario Kart*, *F-Zero*, *Starfox*, y *Pilotwings* lanzados en pocos años fue excitante. En la Nintendo de aquellos días había un impulso para probar nuevas ideas, sobre todo en Japón, y ese entusiasmo se contagió a los desarrolladores third-party. Muchos juegos fueron creados por equipos, de modo que la creatividad corría a toda vela. Enix, Square, Konami, Capcom y otros muchos desarrollaron impactantes títulos para la consola. La traducción por parte de los fans también ha insuflado vida a la consola, con muchos juegos exclusivos de Japón ahora al alcance de los occidentales." Y así estamos, preparados para otros 25 años de la legendaria consola de Nintendo. *

» Puedes usar esta entrada para conectar un Satellaview. Nos recuerda a las fotos del CD-ROM de SNES.

PARA AHORRADORES

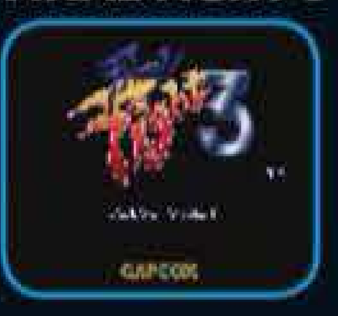
La Consola Virtual es una gran opción para los que no pueden comprar el cartucho real

CASTLEVANIA: VAMPIRE'S KISS / DRACULA X
285€ (USA) / 130€ (JAP) / 320€ (PAL) / (CV) 7,99€



■ Aunque no iguala a la versión de PC-E CD de la que deriva, una copia física de *Vampire's Kiss* alcanza precios de locura, cifras importantes incluso para el fan más dedicado de *Castlevania*. Por eso la descarga es la mejor opción para cualquiera que quiera jugarlo.

FINAL FIGHT 3 185€ (USA) 170€ (PAL) / (CV) 7,99€



■ El tercer *Final Fight* puede que no sea tan refinado como *Streets Of Rage 2*, pero es el mejor ejemplo del género en una consola de Nintendo. Haggar vuelve con nuevos aliados y movimientos a lo *Street Fighter*. Es caro de 2ª mano pero más accesible vía digital.

DEMON'S CREST 242€ (USA) / 177€ (JAP) / 370€ (PAL) / (CV) 7,99€



■ Un desastre comercial tras su lanzamiento en Norteamérica, este spin-off de la serie *Ghosts 'N Goblins* se centró en Firebrand, un enemigo de los juegos originales que se convirtió en héroe en *Gargoyle's Quest*. Una mezcla de plataformas y RPG, una gran joya oculta.

MEGA MAN X2 228€ (USA) / 36€ (JAP) / 342€ (PAL) / (CV) 7,99€



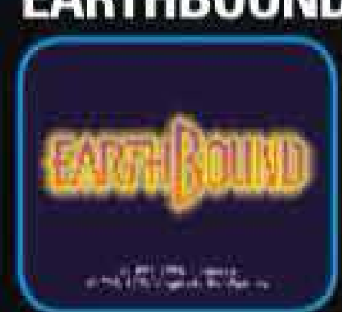
■ El segundo *Mega Man X* es un juego notable de SNES porque es la única versión doméstica del juego (aparte de una versión móvil recortada). Se basa en los pilares de *Mega Man X*, estando más orientado a la acción que los anteriores juegos de NES (y un poco más fácil también).

WILD GUNS 498€ (USA) / 228€ (JAP) / 356€ (PAL) / (CV) 7,99€



■ Un shooter steampunk ambientado en el lejano Oeste, con un excelente modo cooperativo y grandes batallas con jefes finales que ocupan toda la pantalla, *Wild Guns* es otro lanzamiento de SNES muy solicitado, y por el que piden mucha pasta. Por suerte está esta versión digital…

EARTHBOUND 712€ (USA) / 30€ (JAP) / N/D (PAL) / (CV) 9,99€



■ Disponible desde hace 2 años en la Consola Virtual de Wii U, *Earthbound* es un adorable y estrafalario RPG que, en lugar de recurrir a la típica ambientación fantástica, ofrece un mundo moderno invadido por aliens. Nunca se lanzó en Europa, y la versión americana es carísima…



GUNSTAR HEROES

SPACESHIP

Combinando magia técnica, diseño innovador y acción sin descanso, el debut de Treasure fue un explosivo juego de acción tanto dentro como fuera de la pantalla. Coge tu arma favorita y síguenos en este vistazo al clásico de Mega Drive.



» [Mega Drive] El típico sentido del humor de Treasure se nota aquí, con los matones aferrándose al tren por su vida.

» [Mega Drive] ¿De verdad creías haber visto una sección de juego de tablero en un run-and-gun anterior a *GH*?



» [Mega Drive] ¿Ves esas bombas flotantes? ¡Puedes cogerlas y lanzárselas al enemigo!

SOLDADO

RED

BLUE

ORANGE

Alguien debió decirles a Treasure que las primeras impresiones son las que cuentan, porque raramente hay debuts como el de *Gunstar Heroes*. El plataformero shoot-'em-up de acción desbordante sorprendió a la crítica en 1993 y convirtió a su desarrollador en una de las mayores promesas de la industria – aunque viendo la procedencia de Treasure, no debería sorprender.

Treasure se formó en junio de 1992 por antiguos empleados de Konami, uno de los desarrolladores más competentes en lo técnico de aquella época. y puede verse el talento involucrado por sus anteriores obras. Los programadores Mitsuru Yaida y Hideyuki Suginami trabajaron en *Contra III: The Alien Wars* (el primero además participó en *Super Castlevania IV*). Los artistas Tetsuhiko Kikuchi e Hiroshi Iuchi, junto al músico Norio Hanzawa habían trabajado en la versión arcade de *Bucky O'Hare* (Hanzawa trabajó también en la versión arcade de *The Simpsons)*. El presidente de Treasure, Masato Maegawa, también trabajó en *Bucky O'Hare*, pero como director del soberbio plataformas de NES.

Pronto empezaron a trabajar en un proyecto de Mega Drive llamado *Lunatic Gunstar*, un run-and-gun plataformero que quería "inspirar un sentimiento de excitación a través de unos divertidos combates de acción sin descanso", de acuerdo al documento de propuesta. Nuestros protagonistas, Red y Blue tienen que impedir que el malvado dictador Coronel Red controle cuatro gemas, la fuente de poder de Golden Silver, un robot con poder para destruir el mundo. Un pretexto endeble para que la pareja arrase todo a su paso, disparando a montones de matones del imperio y a los lugartenientes del Coronel (incluyendo a Green, un hermano *Gunstar* con el cerebro lavado) mientras intentan detener su malvado plan.

Aunque el título cambió– primero a *Blade Gunner* y luego al definitivo *Gunstar Heroes* – los conceptos perfilados en la propuesta original permanecieron intactos. El giro de tuerca en la fórmula run-and-gun vino con las habilidades dadas a los Gunstars. Los jugadores podían elegir por dónde moverse y disparar al mismo tiempo, y cada uno de los 4 tipos de armas podían ser mezclados en un total de 14 combinaciones. Estas producían efectos como breves pero poderosas explosiones, disparos teledirigidos a la velocidad del rayo o bolas de fuego. Los ▶



» [Mega Drive] El nivel de la mina muestra el poderío de la CPU de Mega Drive, con un rápido scroll y acción intensa.

PIXEL PERFECT

SECUAZ

KOTARO

GOLDEN SILVER

GREEN

YELLOW

CORONEL RED

▶ Gunstars también disponen de ataques físicos como lanzamientos o patadas deslizantes, entre otros.

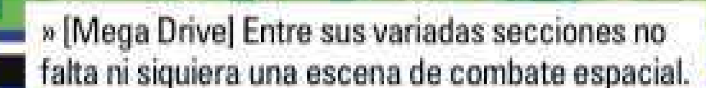
Puede parecer estandar, pero lo que separó a *Gunstar Heroes* del resto es que estaba repleto de ideas principio a fin. Ninguno de los niveles permanecía fiel por completo a la fórmula estándar de los run-and-gun con scroll horizontal. El juego está lleno de segmentos excelentes, como un recorrido por una mina en vagoneta (aderezado con saltos antigravitatorios), una persecución vertical para alcanzar una nave en ascenso, un nivel visto desde un monitor de una sala de control enemiga e incluso un nivel shoot-'em-up en el espacio. Lo más memorable es un nivel compuesto principalmente por una serie de mini retos con la forma de un estrafalario juego de tablero, llevándonos a unas u otras salas según cayera el dado.

Casi todos sus mejores momentos llegaban en las batallas con los jefes finales, que eran tan memorables como frecuentes – la mayoría de los 7 niveles tienen varios jefes finales. En concreto, el juego de tablero de Black tiene un montón, desde un jefe que prohibe el uso de armas a un soldado muy, muy pequeño. En cualquier caso, el momento más memorable es la épica batalla contra Seven Force, un robot con 7 formas que debemos derrotar. Los jefes no eran solo increíbles a la hora de luchar, también eran la excusa perfecta para que Treasure mostrara su poderío técnico.


» [Mega Drive] Nunca hay escasez de explosiones en pantalla en *Gunstar Heroes*, incluso jugando uno solo.


» [Mega Drive] ¡Asegúrate de saltar sobre el fuego enemigo mientras bajas por esta rampa!

El joven estudio declaró su deseo de "crear un espectáculo utilizando por completo las capacidades técnicas de Mega Drive," y es justo decir que a nivel técnico, no había en la plataforma un juego que pudiera igualar a *Gunstar Heroes*. Las escenas normales eran excitantes de por sí, con grandes explosiones, montones de enemigos y un ritmo frenético, pero los jefes convencieron con unos efectos que se suponían imposibles en la consola. Los sprites se estiraban y deformaban de forma que sugerían que el scaling y la rotación eran posibles en MD, mientras que algunos enormes jefes multi-sprite, suavemente animados, expresaban un convincente efecto 3D. El sistema podía estar acercándose a su quinto aniversario, pero *Gunstar Heroes* no solo enseñó un nuevo truco a un perro viejo: le enseño todos los trucos




» [Mega Drive] Entre sus variadas secciones no falta ni siquiera una escena de combate espacial.



P&R YOSUKE OKUNARI

El productor de Sega nos habla de revivir Gunstar Heroes para la línea Sega 3D Classics

¿Por qué elegistéis *Gunstar Heroes* para portarlo a las 3D?
El juego estaba en la lista cuando comenzamos el proyecto en 2011, pero se consideró que era imposible en aquél momento porque no sabíamos cómo hacerlo. Pero ahora tenemos 3 años de experiencia y hemos sido capaces de aumentar el presupuesto de desarrollo gracias a las alabanzas que ha recibido la serie, y así hemos podido superar los problemas iniciales.

¿Cuánto tiempo lleva de media realizar una conversión?
Depende del título, pero *Gunstar* ha llevado un año. Al principio de estos proyectos, casi todo el tiempo se concentra en el trabajo preeliminar, así que no todo ese tiempo se dedica al trabajo 3D. Ahora no necesitamos tanto tiempo en ese trabajo preeliminar, y podemos concentrar nuestro esfuerzon en las 3D. *Altered Beast* apenas tuvo un mes de trabajo para llevarlo a las 3D, pero en este título empleamos fácilmente 10 veces ese tiempo.

¿Por qué importa añadir tantas opciones de emulación?
Como enseña la historia, los mejores juegos siempre son los más nuevos, pero los juegos con los que realmente te quedas son aquellos que jugaste cuando comenzaste a jugar. Lo mismo pasa con la música o el cine, y necesitamos un entorno en el que podamos acceder fácilmente a esos trabajos del pasado. Pero los juegos no son una forma pasiva de entretenimiento, por lo que debes acercarte a ellos con la intención de permitir a la gente rememorar cómo era jugar con ellos cuando eran nuevos. Ya sea a través de las 3D, nuevo contenido o ajustes de dificultad, nos aproximamos de varias formas. Tambien los juegos más "viejos", tienen un tipo de placer primitivo asociado a ellos, y creo que la gente debería retroceder y jugarlos una y otra vez, y es importante que quien no los haya jugado tenga oportunidad de hacerlo.

¿Qué beneficios crees que añaden las 3D al juego?
Aunque los gráficos originales son en 2D, están dibujados con un estilo 3D, así que poner las cosas en 3D, hace que los memorables jefes y sus movimientos sobresalgan.

Siempre añadís modos extra a vuestros ports. ¿Qué habéis añadido en el caso de *Gunstar Heroes*?
El principal añadido esta vez ha sido el modo Gunslinger. Uno de los aspectos divertidos de *Gunstar Heroes* son las variadas combinaciones de armas, y cómo eliges las armas según las situaciones. Pero no podías cambiar a la que querías cuando querías, de modo que algunos jugadores cayeron en el hábito de conseguir la combinación que les gustaba y permanecer con ella. Así que en este modo extra, puedes cambiar de arma cuando quieras, y podrás descubrir que si usas una cierta combinación que no habías probado antes, puedes vencer fácilmente a ese jefe que te resultaba difícil. Es una oportunidad para descubrir toda la diversión que los desarrolladores tenían pensada.

Desde un punto de vista técnico, ¿qué ha sido lo más difícil que os habéis encontrado portando *Gunstar Heroes*?
Bueno, la apariencia y sensaciones de los niveles cambían por completo de unos a otros, así que la conversión 3D fue una tarea monumental. Y esto no es algo que pueda hacer cualquiera. Es el resultado de unos programadores con mucha experiencia y una muestra de artesanía de un equipo dedicado a su trabajo.

» [Mega Drive] Son altas, pero estas "patas" roboticas tienen encima soldados normales.


» [Mega Drive] Entre torretas y soldados voladores, es duro combatir en la cubierta de una nave.

del libro y unos cuantos más para poder dar la talla.

Gunstar Heroes llegó al mercado en septiembre de 1993, y la crítica fue abrumadoramente favorable. No dejó de tener sus detractores – *Edge* entre ellos, que lo puntuó con un 6/10 en su primer número, lamentando los frecuentes jefes, su breve duración y la falta de secretos. Otros, como *Computer & Video Games*, *GamePro* y *Sega Magazine* le dieron notas de 90% o superiores, un consenso compartido por la mayoría de la prensa. En la review de *Mean Machines Sega* (nota 93%) el redactor Radion Automatic declaró que era "uno de los juegos más increíbles que he visto en Mega Drive."

Aún con el aplauso de la crítica, *Gunstar Heroes* no funcionó en ventas– el juego no pasó del sexto puesto en las listas de ventas de MD en el Reino Unido tras lanzarse, y pronto salió del top 10. Aún con todo, la demanda por el juego sigue siendo alta gracias a su calidad y a los fans de Treasure, así que las pasarás canutas para encontrar una copia completa de MD por menos de 60 euros. Eso sí, por mucho menos puedes encontrarlo en algunas plataformas actuales.

Entre su política inicial de no producir secuelas y los resultados comerciales (que no igualaron el éxito de crítica), Treasure no produjo una continuación de *Gunstar Heroes*. En su lugar, se dedicó a otros proyectos, siendo el más similar *Alien Soldier*, el run-and-gun de 1995. Sega hizo que M2 produjera una conversión de *Gunstar Heroes* para Game Gear y el mercado nipón, pero no hizo más con el juego, salvo incluirlo en el cartucho recopilatorio *Classic Collection*, junto a *Alex Kidd In The Enchanted Castle*, *Flicky* y *Altered Beast*.

Como resultado, durante casi una década el juego *Rapid Reload* de Media Vision para PlayStation (conocido como *Gunner's Heaven* en Japón) fue lo más parecido a una secuela. Es un homenaje obvio a *Gunstar Heroes*, muy pulido y disfrutable, pero carece de la inventiva y maestría técnica de Treasure. Pero con el tiempo, Treasure desechó su política de "no secuelas", que les llevó a desarrollar en 2005 la secuela para GBA, titulada *Gunstar Future Heroes*. El nuevo juego siguió de cerca los temas y el marco del original, al tiempo que incluía una variedad de nuevos elementos (incluyendo secciones "homenaje" a *Flicky* y *After Burner*) y un sistema de combate más flexible. De nuevo, el juego fue bien recibido por la crítica (menos que al original), pero sus ventas fueron algo pobres.

A pesar de sus dificultades comerciales, *Gunstar Heroes* sigue generando tanto cariño como debería entre los jugadores. Si quieres ver una MD trabajar a tope, amar un buen run-and-gun o simplemente disfrutar de juegos que constantemente te arrojan sorpresas, *Gunstar Heroes* es un juego que te dejará satisfecho, y mucho más. ✱


» [Mega Drive] Tras superar los 4 primeros niveles, el resto debe superarse en un orden fijado.

P&R: MAC SENOUR

El dueño de gamerustlers.com y antiguo productor de Sega Of America recuerda cómo se adaptó Gunstar Heroes a Occidente



En otras entrevistas mencionaste que otros productores rechazaron *Gunstar Heroes*, y que si tú no lo hubieras cogido, el juego no se hubiera lanzado en Estados Unidos. ¿Por qué los otros productores de Sega pasaron del juego?

Fue un problema de timing y cambios en el mercado. En ese momento íbamos lanzar un juego de béisbol cuyos personajes eran el doble de grandes. Los desarrolladores de *Spider-Man* descubrieron una función en Genesis que permitía doblar la altura de los sprites, y eso lo petó en la época. *Gunstar* tenía personajes pequeños y estoy seguro que todos ellos sentían que los personajes pequeños no molaban, y los grandes sí. Mi jefe de entonces, Clyde Grossman, me preguntó lo mismo. Recuerdo contestar que sí, que los personajes eran pequeños, pero que había *mucha* acción frenética con grandes animaciones.

¿Qué aspectos te llevaron a cogerlo?

Fue el primero, de muchos, que acabaron siendo conocidos como los juegos "arrojados". Jugaba en mi cubículo menos de 5 minutos y arrojaba el mando al suelo. Me ponía en pie y gritaba: "es el juego del año", y mis compañeros se reían.

¿Interactuaste mucho con el desarrollador, Treasure?

Oh, les envié unos cuantos faxes. No hablaban inglés, así que no quise entrar en detalles muy exactos que alguien podría o no traducir. Sé que hice un cambio, porque había un jefe que se parecía demasiado a Hitler. Le quitaron el bigote.

Parece que el juego tuvo algunas dificultades para encontrar la que sería su imagen – pasó por un par de artes de portada y unos cuantos nombres antes de su lanzamiento. ¿Estaba esto en concreto fuera de lo habitual?

Marketing hizo esas llamadas, y aunque yo estaba allí, no tomé parte en el proceso de toma de decisiones. Eso fue cosa de Jaime Wojik quien acababa de empezar una larga carrera en los videojuegos. Era típico que todos los juegos pasaran por el molino creativo y artístico del marketing. Eran un gran grupo que estaba en contacto con el mercado tanto como los productores de juegos.

¿Te sentiste respaldado por las grandes críticas que recibió el juego? ¿Cómo reaccionaron tus colegas?

Firmé los papeles de lanzamiento de *Gunstar Heroes* el día que dejé Sega para trabajar para Atari/Tengen. Cuando vi que había ganado dos galardones a "Juego del Año" me sentí muy orgulloso. Me sentí incluso más orgulloso cuando años más tarde entré en una tienda de videojuegos clásicos y pedí una copia de *Gunstar*. Me dijeron que era el mejor juego nunca hecho para Genesis y que el precio, si podían encontrar una copia, sería muy superior al del precio original.

En lo que respecta a mis colegas, en Sega eran un poco competitivos, así que no reaccionaron de un modo que, después, pudieran sentirse orgullosos. Oí cosas como "la suerte del tonto", "Mac no hizo nada", etc. Entiendo como se sintieron, porque después rechazé *Grand Theft Auto*. Disfrutas los éxitos, pero no los fracasos. Tuve suerte de haber trabajado con algunas personas maravillosas.


» [Mega Drive] Aparte de los llamados jefes, hay un montón de mini-jefes en *Gunstar Heroes*.


» [Mega Drive] Combinar "lightning" y "chaser" es eficiente pero, ¿quién juega de forma eficiente?

UNA DE JEFES

Gunstar Heroes casi tiene los mismos jefes que explosiones, ¡y eso es un montón! Echemos un vistazo a este aterrador arsenal…

PAPAYA DANCE

■ Uno de los primeros y simples duelos: del cielo llueven bombas esféricas, mientras que unas babosas avanzan por el suelo.





SEVEN FORCE – EAGLE FORCE

■ Cuando se mueve, sus alas y cola crean aperturas – sincroniza tus movimientos y pasa por ellas, y quédate abajo del todo.

SEVEN FORCE – CRAB FORCE

■ Uno duro de pelar. Sus ataques de barrera obligan a moverse frecuentemente, y también tiene tiros devastadores.



SEVEN FORCE – URCHIN FORCE

■ Es una prueba de agilidad – comienza bajando por las paredes y prosigue disparando tiros multidireccionales.

BRAVOO MAN

■ Este enemigo hecho de cajas deja un gran efecto 3D. Realiza algunas conocidas técnicas de un juego de lucha…







SEVEN FORCE – BLASTER FORCE

■ Aunque este arma puede rotar, tiene zonas ciegas. ¡Aprovéchate de ellas y atácalas impunemente!



ORANGE

■ Este tarugo cargará contra ti con muchos ataques, y ocasionalmente un proyectil. ¡No olvides que puedes colgarte de las alas!

SWAPPING REG

■ Pasa rápido entre las piernas de este robot saltarín y no te quedes debajo – si lo haces acabará contigo rápidamente.



PINKY ROADER

■ El brazo de Pinky Roader se moverá y disparará desde diferentes ángulos. ¡Concentra tus tiros en el robot!





BLACK BEAT STEPPER

■ Este lento jefe tira el dado para decidir a dónde va, y entonces dispara según el color que hay donde cae.

SEVEN FORCE – TAILS FORCE

■ La serpentina forma de Seven Force tratará de golpearte con su cola, aunque es fácil evitarla.

SEVEN FORCE – TIGER FORCE

■ Esta forma es impresionante de ver, pero si te pegas al rail del techo es muy fácil, ya que "telegrafía" sus tiros con rebote.

SEVEN FORCE – SOLDIER FORCE

■ La versátil configuración de este veloz robot lanza boomerangs y uno de sus brazos. ¡Procura aprender cuándo está a punto de lanzar su brazo!





COLONEL RED

■ Mantén siempre las distancias con este tipo – tendrás que juzgar cuándo saltar o permanecer cuando dispara sus llamas.

TIMERON

■ ¡No dispares! Anotarás puntos bonus dependiendo de cuánto esperes para matar al jefe, así que espera.





DUCK BATTALION

■ ¡Cuidado! Es difícil evitar los disparos de este jefe, pero el mayor peligro viene de sus ataques físicos, cuando carga.

ORANGE

■ El duelo final con este militar musculoso es parecido al primero, ¡pero aquí no tienes que preocuparte de caerte del nivel!





BLACK FLY

■ Tendrás que usar las plataformas de la izquierda y derecha de la pantalla para evitar sus disparos de molino.

1000MM GUN

■ Entre tiros rectos y explosiones en 8 direcciones, este te obligará a moverte. Las armas teledirigidas funcionan bien aquí.



KAIN

■ El secuaz de Pink ofrece aquí su última resistencia, pero se despacha fácilmente con algunos lanzamientos.



GREEN

■ El hermano mayor de los Gunstar pondrá a prueba tu habilidad– es ágil y fuerte. ¡No hay lugar para esconderse!



SEVEN FORCE

■ El increíble robot de Green vuelve, ¡esta vez en el espacio! Se transforma a placer y se mueve por toda la pantalla.



GOLDEN SILVER

■ El jefe final puede parecer invencible, pero noqueale momentaneamente y dispara a las gemas que le dan poder...



CORE GUARD SYSTEM

■ Este enemigo tiene 3 formas – la primera tratará de aplastarte, la segunda flota por la pantalla y te dispara, y la tercera es otro ágil robot.



PINK LOBSTER

■ Cuando dispara pompas estás a salvo... ¡pero asegúrate de evitar la garra cuando se mueve!

CONVERSIONES PARA TODOS...

Gunstar Heroes también llegó a otros sistemas

GAME GEAR 1994



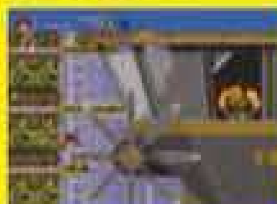
■ Podrías pensar que esta versión de 8-bits es un poco ambiciosa, y estarías en lo cierto. Le falta un nivel entero y tiene evidentes tirones y parpadeos, aunque tiene contenido exclusivo, como una mochila con hélices y zonas con mechas.

PLAYSTATION 2 2006



■ Este recopilatorio japonés ofrece las versiones de Mega Drive y Game Gear de *Gunstar Heroes*, con opciones como quitar los parpadeos y tirones. Además, hay montones de excelentes extras a los que hincarles el diente.

3DS 2015

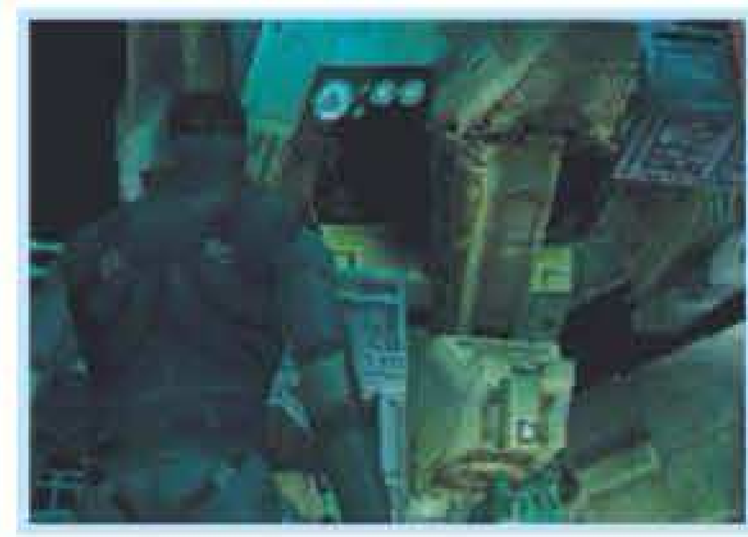


■ Aparte de añadir efecto 3D al juego, *3D Gunstar Heroes* ofrece el modo Gunslinger, que da al jugador la opción de cambiar entre armas y modos de disparo sobre la marcha. En la edición inglesa de RG le dieron un gran 9/10.

Y EL RESTO...

■ Versiones emuladas de *Gunstar Heroes* están disponibles para descargar en Wii, Xbox 360 y PS3. Los dueños de PS3 deberían optar por la versión de PS2, que puede descargarse con una cuenta japonesa. El juego también está disponible para PC, suelto o como parte de *Sega Mega Drive Classic Collection*. La versión de iOS se retiró de la Apple Store en 2015.







AHORA QUE NOS HEMOS ACABADO LA QUINTA (Y QUIZÁ ÚLTIMA) ENTREGA, HEMOS VUELTO AL CORAZÓN DE SHADOW MOSES PARA RECORDAR LAS REVOLUCIONARIAS IDEAS DETRÁS DE UNO DE LOS JUEGOS MÁS ESPECIALES JAMÁS HECHOS

METAL GEAR SOLID

Sin duda, tuvo que llegar un momento en el que los videojuegos fuesen casi como películas. Es algo que ahora tenemos muy interiorizado por la acción palomitera de *Uncharted,* por el tono de *The Last Of Us* o por cosas tan raras como *Heavy Rain.* Sin embargo, hace unos años no pasaba tal cosa, y por eso cierto juego sorprendió tanto. En *Metal Gear Solid,* el efecto cinematográfico no dependía solo de los gráficos, sino también de las voces, del cóctel de situaciones y de la manera en la que contaba su extraña historia. La introducción del juego clava todo esto perfectamente y aún es mítica.


Tras dos juegos de *Metal Gear* para MSX, Hideo Kojima y su equipo empezaron a desarrollar *Metal Gear 3* para la 3DO a mediados de los Noventa, tras lanzar *Policenauts* también en dicha consola. Sin embargo, pronto pasaron a centrarse en el desarrollo para PlayStation. Su intención: crear un juego de sigilo muy cinematográfico que pudiera ser catalogado como el mejor juego jamás hecho para PlayStation. Al echar la vista atrás y después de volver a terminarlo con calma, tras tantos años, realmente puede denominarse como tal. Hablamos de un juego que estaba muy adelantado a su tiempo, allá por 1998, y que todavía ofrece una experiencia compleja y divertida si se compara con otros juegos de la misma época.

Desde el principio, la intención de Kojima de hacer un juego con todos los rasgos de una película era evidente, pues Solid Snake se infiltra en la isla de Shadow Moses para evitar un bombardeo nuclear a manos de una banda terrorista. El grupo en cuestión ▶

HASTA LOS DIENTES

Una de las mejores cosas de Metal Gear Solid era la cantidad de armas y de objetos a tu disposición





"Era un juego adelantado a su tiempo, allá por 1998"

LES ENFANTS TERRIBLES

Los dignos sucesores

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY 2001

■ El MGS más criticado es también uno de los más especiales por su extraña historia y por jugar con nuestros sentimientos.

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER 2004

■ Considerado el mejor de la saga por muchos. La evolución de las mecánicas era enorme y sus gráficos, algo impresionante.

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS 2008

■ La última misión dentro de la particular tragedia de Old Snake: acabar con Liquid Ocelot de una vez por todas.

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN 2015

■ The Phantom Pain tiene lugar en un mundo abierto y cuenta la historia de venganza de Big Boss tras 8 años en coma.



» [PlayStation] Hay cámaras por todas partes, pero gracias al radar solitón es posible evitarlas con paciencia.



» [PlayStation] El doblaje al español sigue siendo mítico, marcó a todo una generación de jugadores



"A pesar de jugar desde una perspectiva que casi es cenital, el control se siente siempre como algo realmente tangible"

▶ se componía de exmiembros de la unidad FOXHOUND de fuerzas especiales, que exigían los restos mortales de Big Boss, el legendario héroe de guerra que Solid Snake venció con un lanzallamas improvisado al final de *Metal Gear 2*. Es una historia de acción pura y dura que florece a medida que avanzas en una red de subtramas, de relaciones entre personajes y de teorías conspiratorias. Solo *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* consigue emular el logro de este juego dentro de la saga. En cuanto a FOXHOUND, es todavía el grupo de forajidos más memorables de la franquicia por su identidad individual, por sus combates diferentes y porque exigían actuar con mucha inteligencia.

Gráficamente, era más que bueno por entonces, pero como tantos otros juegos polígonales de la época, ha envejecido fatal. Este es el único área en el que el juego demuestra sus años, pero para eso está el remake de 2004 para Game Cube, *The Twin Snakes*. Esta versión cuenta con unos cambios no muy bien recibidos, como Snake saltando cual ninja sobre un cohete...

Si puedes ignorar su aspecto, hay un sentido de realismo en su jugabilidad que aún resulta brillante. Kojima y su consejero militar, Motosada Mori, trabajaron duro



» *Metal Gear Solid* fue uno de los juegos que justificaron la compra de una PlayStation.



SECRETOS Y MENTIRAS

Cinco de los guiños que dan identidad a Metal Gear Solid



LUCHA O MUERE

■ *Tras tu primer choque con Sniper Wolf, eres interrogado y torturado por Revolver Ocelot. Si te rindes, Meryl morirá y escaparás con Otacon al final del juego. Era el desenlace malo.*



BUENAS VIBRACIONES

■ *En esta escena que ocurre durante la tortura, Naomi Hunter intenta aliviar a Snake estimulando sus nanomáquinas, haciendo vibrar el mando y aliviándote a ti un poco también.*




COLON IRRITABLE

■ *El soldado que tumba Meryl y que termina vigilando a Solid Snake se llama Johnny Sasaki. Aparece en varios juegos y termina casándose con Meryl en MGS4. Cosas de Kojima, desde luego.*

ATAQUE DE EGO

■ *Psycho Mantis hace de todo cuando luchas con él. Hay un momento en el que pone tu pantalla en negro y solo se ve la palabra HIDEO, en lugar de VIDEO, como si estuvieras viendo un VHS. Es un chiste recurrente.*



LEER LA MEMORIA

■ *Antes de luchar con él, Psycho Mantis lee tu tarjeta de memoria y examina cuántas veces has muerto y a qué otros juegos de Konami has jugado anteriormente. Muy curioso y también algo perturbador.*



EN LOS GENES

Analizamos el ADN de Metal Gear Solid

1981
005
■ El *005* de Sega suele ser reconocido como el primer juego de infiltración y hasta te permite esconderte en cajas.

1981
CASTLE WOLFENSTEIN
■ Otro juego temprano sobre infiltración que sentaría las bases de la saga de Hideo Kojima. Puedes colarte entre los guardas y hasta imitarlas para engañarles.

1987
METAL GEAR
■ El original de MSX fue la base a partir de la cual se construyó lo que luego vimos en PlayStation.



1988
HOSTAGES
■ Desarrollado por New Frontier, *Hostages* te obligaba a infiltrarte y rescatar a los secuestrados de una embajada.



SNATCHER
■ Uno de los primeros juegos de Kojima. *Snatcher* mezclaba aventura y ciencia ficción, dos temas constantes de *MGS*.



1994
POLICENAUTS
■ Kojima empezó a madurar su forma de contar historias con este juego de ciencia ficción. Otacon tenía un poster del juego en su oficina.



FINAL FANTASY VI
■ Dada la obsesión de *Metal Gear Solid* con su historia, no es demasiado difícil ver la influencia del juego de Square Enix en él.



1997


GOLDENEYE 007
■ Kojima siempre ha dicho que es un fan de James Bond y queremos pensar que este shooter le ayudó para ciertas cuestiones de la saga.



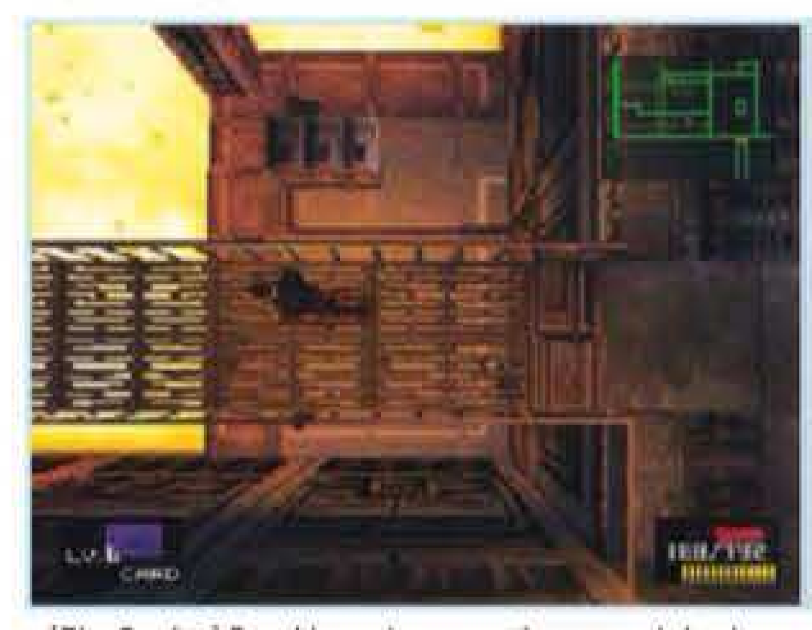
para asegurar que este área fuera auténtica: el uso de armas silenciadas, de granadas chaff y de detectores de minas contribuían a una seriedad que escaseaba en otros contemporáneos de *Metal Gear Solid*. Obviamente, muchas cosas se exageraron – las nanomáquinas no existen, y tal – pero la atención por el detalle es impresionante. Cada arma es realmente intuitiva de usar y a pesar de jugar desde una perspectiva que casi es cenital, el control se siente siempre como algo realmente tangible

Es este sentido del realismo se fusionaba perfectamente con el estilo del juego, con el sigilo. Muchos jugamos a la demo de *Metal Gear Solid* antes de su lanzamiento y flipamos con la posibilidad de juntarse a los muros, de evitar ser detectado arrastrándonos, de distraer a un enemigo golpeando un muro o de ser descubierto por las pisadas que dejáramos en la nieve de Alaska. Jamás se había visto nada similar, y aunque ahora estas mecánicas parezcan un tontería, por 1998 eran toda una revolución y una demostración de estilo por parte de Kojima y compañía.

Por supuesto, si querías experimentar realismo total, no estarías jugando un videojuego. Hideo Kojima sabe esto mejor que nadie, como cualquiera que haya jugado a *Metal Gear Solid* o sus secuelas puede asegurar. Hay numerosas ocasiones en las que se rompe la cuarta pared con un toquecito de humor, como Meryl resignándose ante la cámara si pisas una mina antes de luchar contra Sniper Wolf o como las referencias a la cultura pop que te mete a la fuerza cuando intentas salvar la partida desesperadamente y, sin embargo, Mei Ling decide no callarse nunca. Hay un equilibrio muy preciso entre acción, sigilo y tonterías ocasionales que funcionan muy bien a pesar de que sobre el papel suenan muy fuera de lugar. ▶



» [PlayStation] En una primera confrontación, te obligan a disparar en lugar de a esconderte.



» [PlayStation] Considerando que estás en una única base, los entornos son bastante variados y únicos.

JEFAZOS

Solid Snake luchó con los peligrosos miembros de FOXHOUND, con un tanque, con un helicóptero y con un robot gigante. Lo normal.

BOSS 1



REVOLVER OCELOT

■ *Un ruso que empuña dos revólveres y viste un abrigo de vaquero. Revolver Ocelot te habla de usted y es uno de los personajes más importantes de toda la franquicia, aunque su aparición aquí sea bastante breve.*

CÓMO VENCERLE: *Puesto que estás en una habitación pequeña repleta de C4, lo primero que tienes que evitar es disparar desde largas distancias, sino acertarte a Ocelot y atacar desde cerca y con cuidado. Cambia a menudo de dirección y aprovecha el tiempo que se toma para recargar.*

DIFICULTAD

BOSS 2

VULCAN RAVEN (TANQUE)

■ *Tras dejar el hangar al vencer a Ocelot, un tanque enorme te espera. Es tu primer encuentro con el fanático de Vulcan Raven.*

CÓMO VENCERLE: *Las granadas son fundamentales en esta pelea. Deberías tener algunas de la fase anterior, aunque hay alguna por el escenario también. Arrástrate hasta que puedas acercarte al tanque, corre a su alrededor para evitar la ametralladora y no pares de lanzar granades. También puedes usar unas minas claymore para ralentizar el avance del tanque, aunque te expones más.*

DIFICULTAD

BOSS 3

GRAY FOX

■ *Gray Fox es fundamental en la historia. Desde que llegas a Shadow Moses, estarás oyendo rumores de un ninja, y con razón: subestimarle puede ser fatal, sobre todo si subes la dificultad.*

CÓMO VENCERLE: *En los primeros momentos, líate a puñetazos con él porque repelerá las balas que dispares. Una vez empieza a desaparecer, usa grandas chaff para interferir con su traje y dispárale con la FAMAS. Evita su puñalada cargada, que hace muchísimo daño.*

DIFICULTAD

BOSS 4

PSYCHO MANTIS

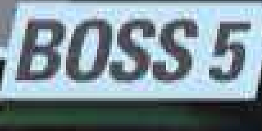
■ *Si no habías oído hablar de este jefe final, ¿dónde has estado desde 1998? Mantis es un psíquico que toma control de Meryl para intentar matarte.*

CÓMO VENCERLE: *Cambia tu mando al segundo puerto de la consola y lucha con todas tus fuerzas. Te lanzará toda clase de objetos, pero si te fijas en los patrones podrás evitarlos fácilmente y vencerle sin demasiados problemas. No deberíamos ni tener que mencionar que no debes disparar a Meryl, solamente noquearla con algún puñetazo ocasional.*

DIFICULTAD



BOSS 5

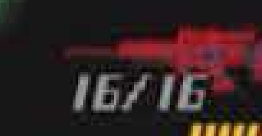


SNIPER WOLF (PARTE 1)

■ *Tras vencer a Mantis y pasar una zona infestada de lobos, llegarás a un gran pasillo. Al final de él está Sniper Wolf, que se hace notar rápidamente.*

CÓMO VENCERLA: *Primero, corre y regresa a B2 para coger el PSG-1. Túmbate en el borde del mapa y toma algo de Diazepam para los nervios y poder disparar lo mejor posible tu rifle. Tómatelo con calma, pero actúa rápido, que ella es más rápida y puede hacerte una auténtica burrada de daño con cada disparo.*

DIFICULTAD



BOSS 6



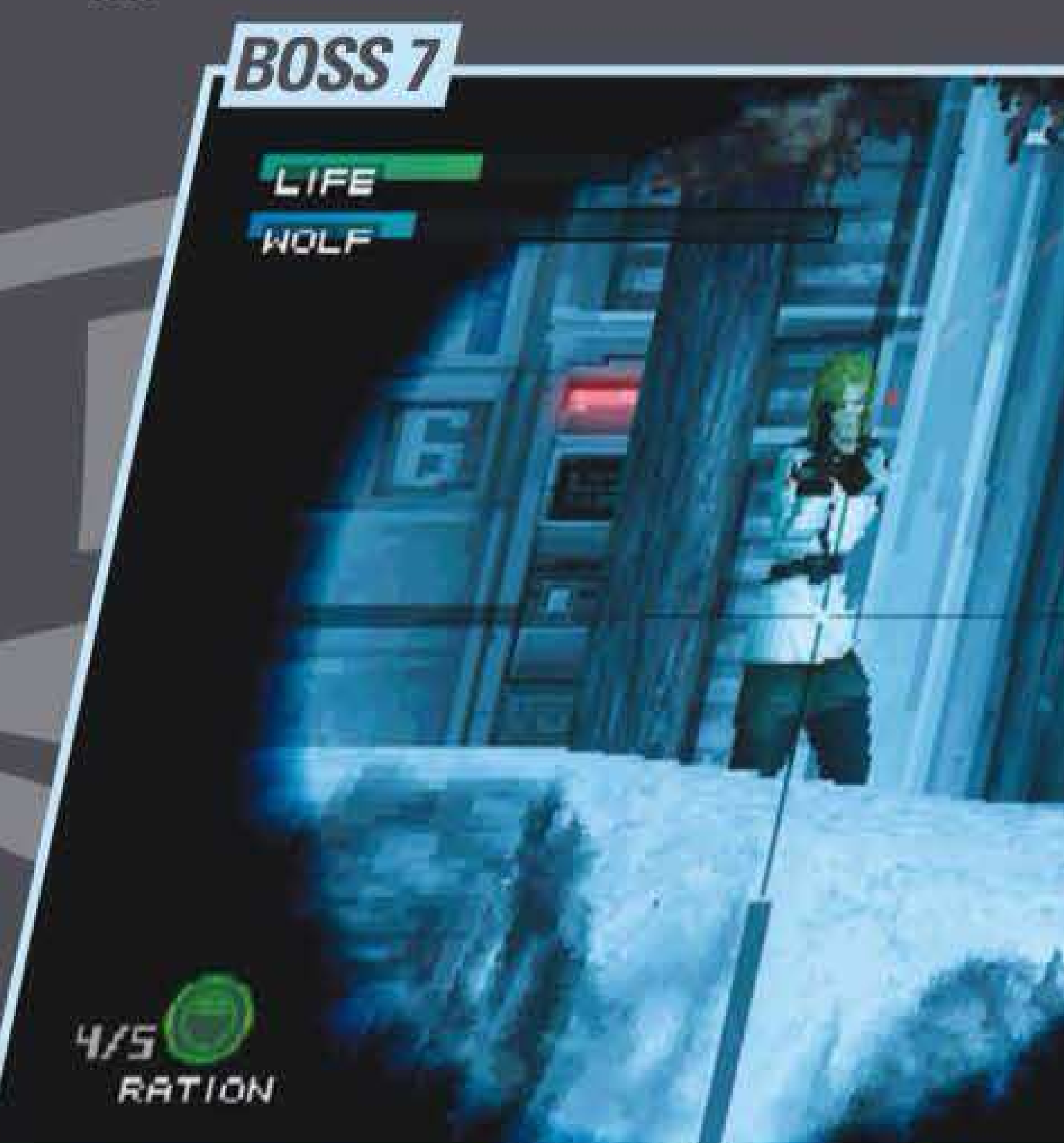
LIQUID SNAKE (HIND-D)

■ *En lo más alto de la más larga escalera de la historia de los videojuegos descansa Liquid Snake sobre un helicóptero ruso.*

CÓMO VENCERLE: *Usa el gran bloque en medio del mapa para bloquear y confía en tu radar. Equípate tu stinger, apunta y dispara en cuanto lo tengas fijado para volver a cubrirte en cuanto puedas. Todos los ataques te hacen mucho daño, especialmente los misiles que se guían por calor.*

DIFICULTAD

BOSS 7





SNIPER WOLF (PARTE 2)

■ Tras derribar el helicóptero de Liquid, Sniper Wolf volverá a atacarte, esta vez en un entorno más abierto y con más posibilidades de flanquearla.

CÓMO VENCERLA: Mientras la tengas en tu mira todo el tiempo no hay posibilidad de perder esta batalla. Sus disparos hacen mucho daño, pero si estás alerta puedes evitarlos todos quedándote quieto y disparándola rápidamente en cuanto abandone si cobertura.

DIFICULTAD

VULCAN RAVEN

■ Tras llegar al refrigerador, Vulcan Raven te pedirá la revancha usando una gatling gigantesca que ha arrancado del helicóptero de Liquid.

CÓMO VENCERLE: Esta batalla puede ser un problema por la buena vista de Raven y porque no puedes luchar directamente con él. Observa el radar, ataca por la espalda con un lanzacohetes y no pares de moverte para evitar que te ataque con la ametralladora pesada.

DIFICULTAD

METAL GEAR REX

■ El gran combate. Tras usar tu Tarjeta PAL, Liquid activa el Metal Gear y te ataca con todo su poder mecánico.

CÓMO VENCERLO: Lanza granadas chaff sin parar, es la única manera de que los sensores termales del REX no te sigan la pista. Primero, destruye el radomo con tu Stinger y luego dispara a la cabina una vez esté abierta. No pares de moverte, recupera vida siempre que puedas y trata de acertar cada disparo para no alargar mucho la cosa.

DIFICULTAD

LIQUID SNAKE

■ Sin duda, uno de los enfrentamientos más recordados y legendarios de todos los tiempos: un combate cuerpo a cuerpo entre hermanos en lo alto de un robot.

CÓMO VENCERLE: Liquid te aconseja que te alejes de los bordes, así que hazle caso. Más allá de eso, lo mejor es no parar de moverte, lanzar el combo puño, puño, patada todo el rato y tratar de acertar y de no dejarle maniobrar, por aquello de que no tienes demasiado tiempo. **DIFICULTAD**

» [PlayStation] Seguro que reconocéis esta escena. Pese al humor absurdo, el juego no se andaba con tonterías.

Es posible que los momentos más citados del juego son aquellos en los que la cuarta pared. Hablar aquí del combate contra Psycho Mantis casi parece desperdiciar espacio porque todo el mundo ha oído hablar de ello, tanto en 1998 como en 2015. Su habilidad para poder leer tu tarjeta de memoria y para hacer vibrar tu mando o tener que cambiar el mando de puerto para poder vencerle son hechos históricos en el mundo del videojuego. Es la clase de bobada que escasea en los videojuegos de hoy. Aún resulta flipante que el juego sea tan consciente de sí mismo en ciertos momentos, como cuando Revolver Ocelot te dice que aprietes sin parar el círculo y que no uses un mando con Turbo porque sabrá que lo estás haciendo y te electrocutará hasta que mueras. Pocos videojuegos son tan ingeniosos y hablan tan directamente al jugador a día de hoy.

Y sin embargo, el mayor logro, lo que todos reconocemos a *MGS* y lo que seguimos admirando de Hideo Kojima es que ningún otro juego de 1998 resultara tan parecido a una película. Cada acorde de la orquesta, cada conversación y cada escenario estaban concebidos con suma maestría y aún hoy tienen ese algo que te engancha. Es muy bobo por momentos, sí, pero tras un par de horas delante de *Metal Gear Solid*, es imposible no darse cuenta de lo grande que es este juego. Sea 1998 o 2015.

» [GameCube] Este genial remake añdía mecánicas de *Metal Gear Solid 2*.


10 PRINT "CODING BACK THE YEARS"
20 GOTO 10
RUN



Programando El Pasado

Para muchos es solo un trabajo; para otros un trampolín hacia otras carreras. Pero para algunos es una vocación con la que siguen disfrutando. Graeme Mason ha hablado con algunos de esos veteranos de los 80 que siguen picando código.

Código. Está detrás de cada personaje, de cada objeto, de cada jefe, de cada salto milimétrico y de cada disparo láser. Hace 35 años, un programador cubría todas las facetas del desarrollo de un juego: los gráficos, el sonido y el diseño del juego entraban dentro de sus fronteras. Pero los tiempos han cambiado desde el nacimiento de la industria. Hoy, los equipos que diseñan los AAA están formados por centenares de personas y el mundo es un lugar distinto para aquellos programadores de los ochenta que trabajaban en su cuarto.

Los inicios

"Soy tan viejo que en los setenta ya trabajaba de ingeniero en la industria de la música", se ríe David Looker, fundador de DJL Games y autor de una de las primeras versiones de *Pac-Man* para ordenadores caseros. "Me di cuenta de que los teclados y el resto de herramientas estaban haciendo una transición digital, así que decidí aprender todo lo que pude sobre la tecnología. Vi *Space Invaders* en un Commodore PET y me empujó a hacer una versión para ZX81. Fue ahí cuando aprendí a programar en BASIC". El camino que David tomó no es el más habitual entre nuestros programadores. Muchos de ellos son –lo sentimos, David- algo más jóvenes. Steve Turner, conocido por Graftgold, era miembro de un club de informática en la escuela. "Aprendimos ALGOL y escribíamos nuestros programas en cinta perforada", recuerda. "Molaba meter la cinta en aquella máquina, que tenía una memoria de 1K". El resultado del trabajo Steve se veía impreso en otra cinta perforada que se utilizaba en un télex para lograr una impresión final. "Me enganché desde el principio —prosigue—, y más tarde, cuando me quedé en el paro, hice un cursillo de formación para desempleados para aprender COBOL". Nick Jones, que con los años se convertiría en uno de los programadores más prolíficos de C64, llegó a la industria casi por accidente. "Quería ser arquitecto y estaba haciendo dibujo técnico", explica. "Un amigo dejó caer que tener experiencia con ordenadores sería beneficioso así que estudié informática en la escuela". Como sucedió con Steve Turner, la primera experiencia de Nick ▶




JAS AUSTIN

EDAD: 00110001

PRIMERA MÁQUINA: ZX Spectrum

PRIMER JUEGO: *Vic Lix* (Vic 20)

PRIMER JUEGO PUBLICADO: *Bunny* (ZX Spectrum)

SISTEMA PREFERIDO PARA PROGRAMAR: ZX Spectrum

CÉNIT DE SU CARRERA: Demasiados... ver aquel primer juego en una estantería o trabajar con gente fantástica han sido grandes momentos..

AHORA TRABAJA EN: Una aventura con puzles con elementos de viajes en el tiempo para Origin8

HISTORIA DE LA PROGRAMACIÓN

De ALGOL a C++, repasamos los grandes momentos de la historia de la programación.

{1957}
/ IBM desarrolla FORTRAN (FORmula TRANSlating System) pese a que los ordenadores son prohibitivos para el gran público. /

{1958}
/ Primera aparición de ALGOL, un popular lenguaje de programación de alto nivel. /

*/ Lisp se convierte en el lenguaje de programación de alto nivel favorito para los experimentos con inteligencia artificial./**

{1959}
/ COBOL (Common Business-Orientated) es el último de los cuatro lenguajes de alto nivel que aparecen en esta década. /

{1962}
/ Simula, que tendría una influencia directa sobre C++, se crea en Oslo./

{1964}
/ Se crea Begginer's All-purpose Symbolic Instruction Code (BASIC), que comienza a tener influencia /

{1970}
/ Niklaus Wirth crea Pascal, uno de los lenguajes procedurales más influyentes /

{1971}
/ La creación del primer micropocesador abre la puerta a una época en que los ordenadores serán más pequeños y accesibles./

{1972}
/ Dennis Ritchie revela uno de los lenguajes de programación más populares, C. /

{1977}
/ Llega al Reino Unido el primer ordenador Nascom. /



/ Los primeros Tandy TRS-80 llegan al mercado y se comienzan a utilizar para programar, rivalizando con Apple. /

© Bilby

{1978}
/ El RML-380Z de Research Machines se vende a colegios y universidades gracias a un acuerdo con el gobierno inglés./

» La realeza de Creative Reality. De izq. a der.: Neil Dodwell, Dave Dew y Jas Austin. ¡Bonito mullet!

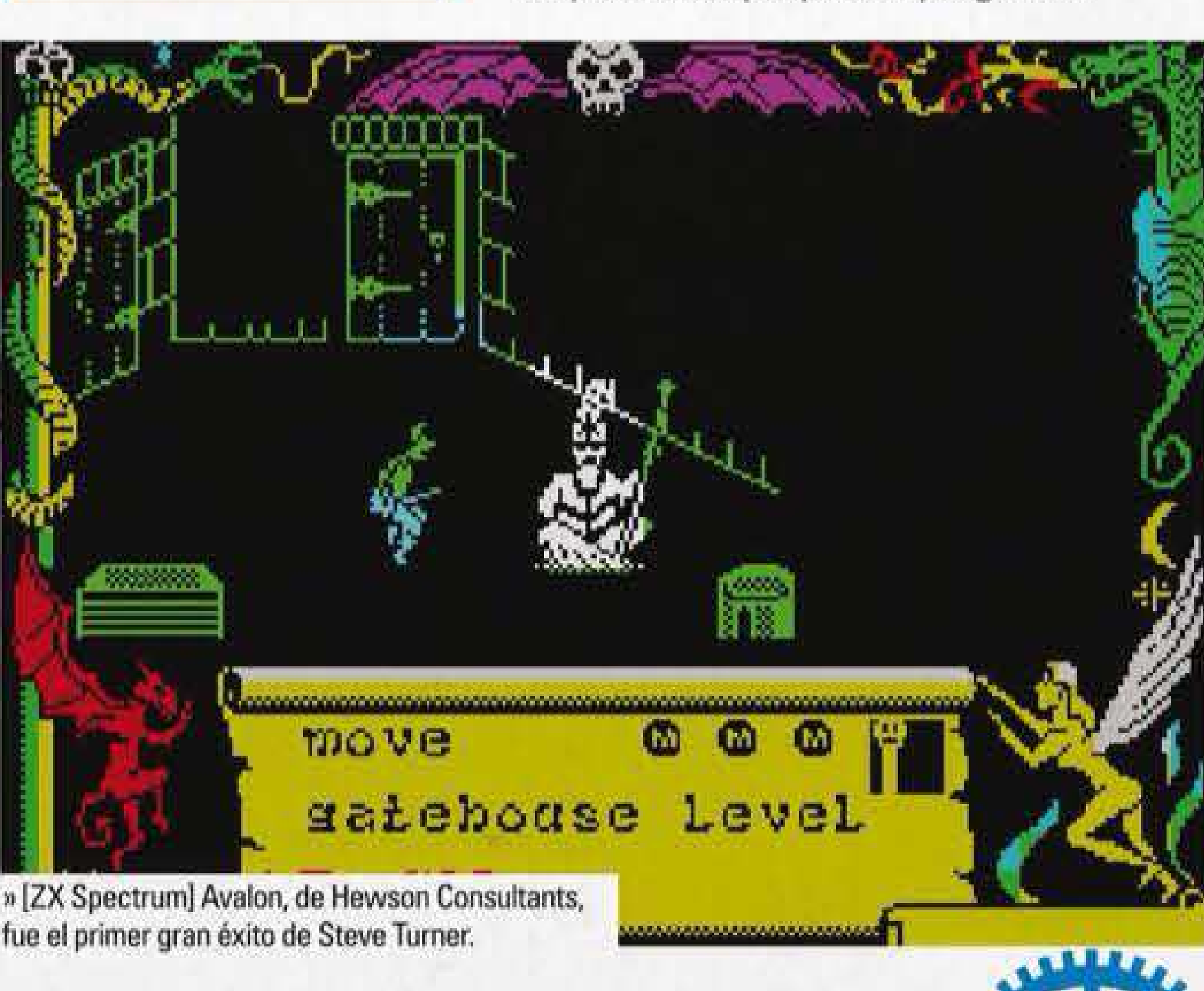
JIM BAGLEY

EDAD: 46
PRIMERA MÁQUINA: ZX Spectrum
PRIMER JUEGO: Un juego de coches sin nombre (Sharp MZ80k)
PRIMER JUEGO PUBLICADO: *Throne Of Fire* (ZX Spectrum)
SISTEMA PREFERIDO PARA PROGRAMAR: ZX Spectrum
CÉNIT DE SU CARRERA: Tengo dos. Un número uno con *Road Runner* y hacer una versión de *Doom*, aunque también se podría considerar un punto bajo.
AHORA TRABAJA EN: Otra versión de *Dragon's Lair*, esta vez para el Acorn Atom.

▶ fue con un ordenador sin pantalla y cuyos resultados se veían en un papel de poca calidad. "Al principio lo odiaba, el resultado de tu trabajo era un papel y la única manera de 'guardar' tus programas era imprimirlos".

En la misma línea que Steve, a Jim Bagley le picó el gusanillo de la programación en un club de informática. "En el instituto tenían una pequeña colección de ordenadores: un 380Z Research Machine, seis Sharp MZ80k y un BBC Micro Model B", recuerda. El último de ellos fue el más popular, pero Jim comenzó a explorar las máquinas de Sharp e hizo sus primeros juegos en BASIC. En los ratos de espera hasta que le tocara el turno de utilizar el BBC Micro creó su propia versión de *Pac-Man*. Jas Austin, que tiene un historial con bombazos de Spectrum de la talla de *Nemesis The Warlock*, *Slaine* o *Rex*, inició su historia de amor con los ordenadores por un camino ligeramente diferente, antes de afianzarla en uno de los clubs de informática del Reino Unido. "Todo comenzó cuando una calculadora programable de Sinclair cayó en mis manos. Tenía una serie de comandos muy básicos que podías programar para que funcionaran. Venía con un libro de programas y me parecía fascinante aunque se viera en una pantalla numérica. Pero mi pasión por la informática comenzó en el club de informática de la escuela. Ahí tenían un buen número de ordenadores: PET, Vic 20 y BBC Micro".

Steve Wethereill, que ha trabajado para Software Projects, Odin Computer Graphics o Westwood Studios, estaba interesado en la electrónica. "Fui a la Universidad de Manchester a estudiar electrónica pero, una vez allí, me interesaron más los ordenadores", explica. "Teníamos un RML-380Z en clase, pero no pude beneficiarme de él porque era necesario reunir un grupo de cinco personas y sólo había dos o tres interesadas. Creo que nunca pude verlo ni, por supuesto, trabajar con él"

» [ZX Spectrum] Avalon, de Hewson Consultants, fue el primer gran éxito de Steve Turner.

Inicios inciertos

El primer juego de David Looker, *Sub Chase*, apareció en la Sinclair User y era uno de esos que se debían picar desde el teclado casero. Jas Austin creó *Vic Lix* en el Vic 20 de su escuela, un juego en el que "había que controlar un vehículo espacial que se acoplaba a una nave nodriza mientras se esquivaban filas de asteroides". Steve Turner dejó colgado su primer programa para ZX81 cuando se quedó sin memoria y, como ya hemos comentado, Jim Bagley produjo su propio *Pac-Man*. Visto con la perspectiva del tiempo, todos estos primeros esfuerzos no aguantan especialmente bien las arrugas pero es importante entender que el nivel de interacción que esos juegos proponían no se había visto hasta la fecha. "Ser capaz de controlar lo que aparecía en pantalla era maravilloso —recuerda Jim—. Me encantaban las recreativas por lo que la idea de poder diseñar una en casa me entusiasmaba". El argumento de Jim adquiere mayor importancia si se tiene en cuenta que en los primeros años ochenta hasta los mandos eran una pieza de hardware poco frecuente.

El interés por la tecnología y una mente despierta parecen ser algunos de los prerrequisitos necesarios para ser programador. O al menos lo eran en aquel

DAVID LOOKER

EDAD: 73
PRIM. MÁQUINA: Sinclair ZX81
PRIMER JUEGO: *Sub Chase* (Código publicado en revista de ZX)
PRIMER JUEGO PUBLICADO: *Zuckman* (Sinclair ZX81)
SISTEMA PREFERIDO PARA PROGRAMAR: Sega Mega Drive seguida de cerca por PlayStation 2.
CÉNIT DE SU CARRERA: Ha habido tantos que no me puedo quedar solo con uno.
AHORA TRABAJA EN: Escribiendo código para un MMO de Slightly Mad Studios que todavía no se ha anunciado.

"Al principio lo hacía todo solo: código, gráficos, diseño de niveles, música y la grabación de cintas"

Nick Jones

entonces. Cuando le preguntamos a un veterano como John Gibson (Imagine, Sony) por sus inicios, lo resume en una frase: "Me compré un ZX81 y un libro titulado 'Cómo escribir código máquina en tu ZX81'". Las primeras máquinas tenían un buen número de contratiempos con los que había que lidiar. "El mayor problema que me daba el ZX81 era la inestabilidad del puerto de expansión de 16K de RAM", recuerda John. "Si apretabas demasiado fuerte una tecla te arriesgabas a que se desconectara, con lo que perdías todo tu trabajo. También era muy complicado grabar o volver a cargar tu programa por lo que cada vez que querías jugar a uno de tus juegos tenías que escribirlo entero". En su primer título, *Fly in a Bottle*, el jugador controlaba un tarro de mermelada que tenía que atrapar a una mosca que se movía por la pantalla. "Estaba escrito en código máquina. No se podían escribir juegos en lenguajes de programación de alto nivel en aquellos días", explica John. "Escribía las instrucciones en un trozo de papel y, al lado, los códigos de operaciones hexadecimales. Luego traducía esos códigos en líneas REM básicas para ZX81. Finalmente, ponía en marcha un programa que ejecutaba esas líneas". David Looker comparte el dolor que sufrió John con su primitivo ordenador casero. "Programar en código máquina para ZX81 era tedioso. Otra de las limitaciones era el 1K de memoria de la máquina original". Mev Dinc, creador de *Gerry the Germ*, título de culto, lo recuerda: "Descubríamos y aprendíamos a la vez y eso lo hacía fascinante. Experimentaba a todas horas para mejorar el rendimiento de los juegos y eso fue lo que me ayudó a exprimir el hardware. Aceptábamos lo que teníamos y lo hacíamos lo mejor posible"

El amanecer del equipo

El desarrollo de un juego era una tarea complicada cuando un programador se encargaba de todo el código. Pero aquello cambió rápido. "Al principio trabajaba yo solo: hacía el código, los gráficos y el sonido", dice John Gibson. Nick Jones, experto en 6502, declara que "al principio", lo hacía todo por su cuenta: "Programar, los gráficos, el diseño de niveles, la música, los efectos de sonido y la grabación de cintas. Fue *Cibernoid*, para C64, el primero en el que trabajé con un artista. Fue un gran cambio". Steve Wetherill se pasó más de un año al lado de uno de los programadores en solitario más famosos: "En Software Projects se trabajaba de manera individual, al estilo de Matthew Smith. Mi primer trabajo fue una conversión de *Manic Miner* y *Jet Set Willy* a Amstrad". Cuando Steve se había incorporado a Odin Graphic Computers, en 1985, ya era habitual la participación de músicos y artistas en cada juego. Steve Turner lo recuerda: "Lo hacía yo prácticamente todo. A veces Andrew Baybrook se encargaba de detalles muy pequeños como la tipografía del texto. Pronto fue importante especializarse y me vi dentro de un grupo de trabajadores en el que había artistas, músicos y otros programadores. En Graftgold, el núcleo de un programa era un lead artist trabajando de cerca con un programador mientras el resto del equipo les apoyaba".

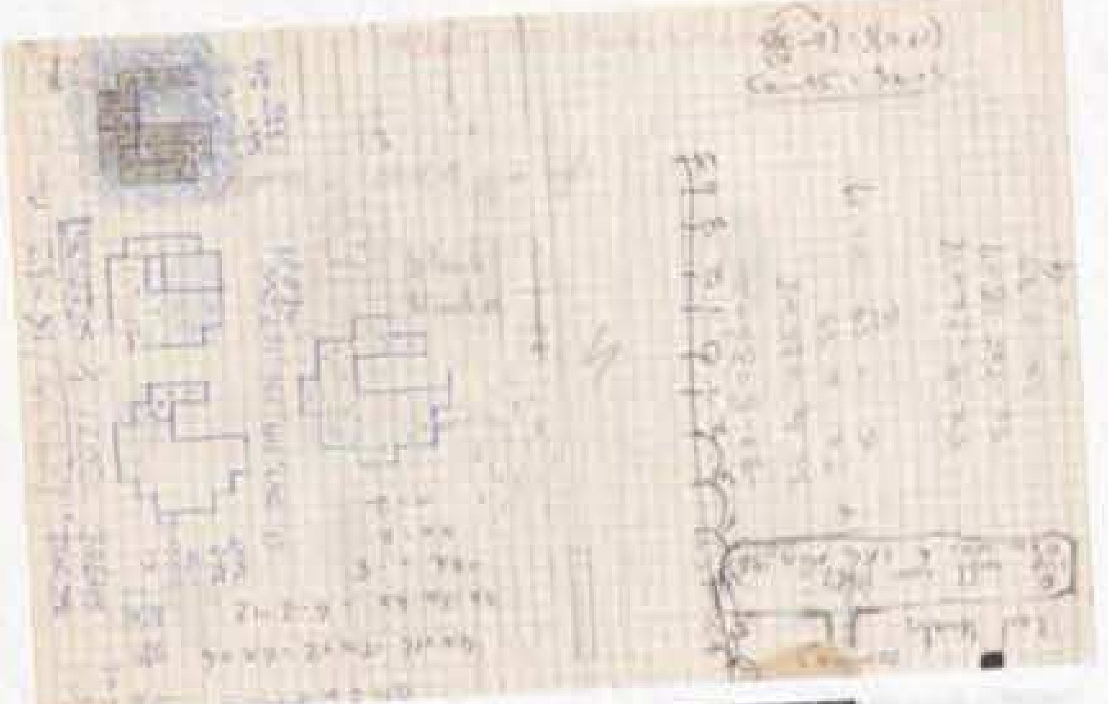
Durante los 80 se produjo un cambio no sólo en el tamaño de los equipos sino en la forma en la que se escribían los juegos. "El Spectrum no cambió mucho a lo largo de la década —explica Jas Austin— pero el concepto de las cintas de casete era demasiado lento. Aquello me llevó a ser más eficiente con mi código ya que podía tardar media hora en encontrar un error". Jas se ▶



» [Amstrad] El primer juego comercial de Steve Wetherill fue una versión de *Manic Miner* para Amstrad CPC.



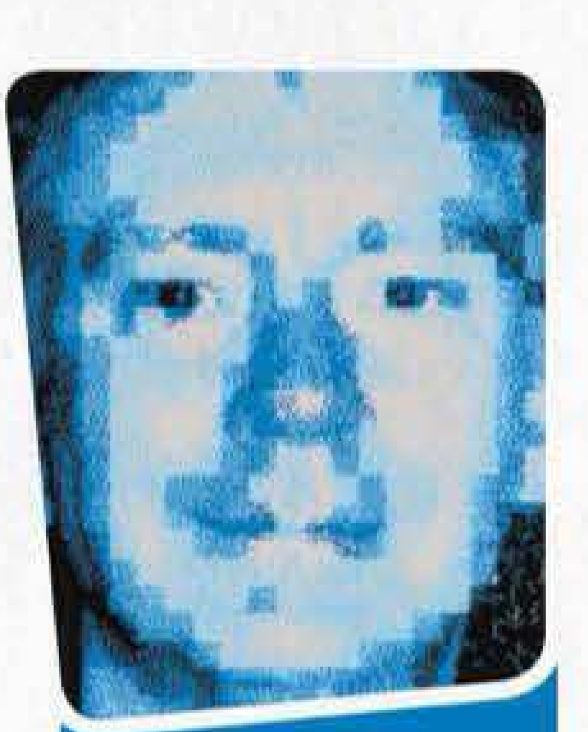
» [ZX Spectrum] *Molar Maul*, de Imagine, fue el debut comercial de John Gibson. ¡Dientes, dientes!



» Diseño de mapas de *Nemesis the Warlock* al estilo ochentero.



» John Gibson (a la derecha) parece sorprendido ante los progresos de sus compañeros de Imagine.



STEVE TURNER

EDAD: 61
PRIMERA MÁQUINA: Sinclair ZX80
PRIMER JUEGO: *3D Space Wars* (ZX Spectrum)
PRIMER JUEGO PUBLICADO: *3D Space Wars* (ZX Spectrum)
SISTEMA PREFERIDO PARA PROGRAMAR: Commodore Amiga
CÉNIT DE SU CARRERA: Supe que había hecho un gran juego cuando terminé *Avalon*. Más tarde, Andrew lanzó *Paradroid* y nos sentimos en la cima del mundo.
AHORA TRABAJA EN: *Deepest Blue*, un juego inspirado por *3D Space Wars*. Seguid su desarrollo en graftgold.blogspot.co.uk.

{1979}

/ Aparición del Motorola 68000, muy habitual en las máquinas recreativas /

{1980}

/ David Link crea HiSoft Systems, firma que crearía diversas herramientas de programación /

*/ El código innovador de *Battlezone*, la recreativa de Atari, abre la puerta al 3D en los videojuegos. /*



{1981}



/ Aparece el BBC Micro, máquina común en muchas escuelas del Reino Unido, que aficionará a muchos niños a los videojuegos. /

/ Se vende el primer PC de IBM, una herramienta muy habitual en la creación de juegos en los ochenta. /

{1982}

/ Llega el famoso ZX Spectrum de Sinclair que se convierte rápidamente en una máquina muy popular, atrayendo a un buen número de programadores./

{1983}

/ Primera aparición de C++, inventado por Bjarne Stroutstrup. /

/ El DevPac de HiSoft se convierte en un popular ensamblador para ZX Spectrum. /

/ Crystal Computer lanza Zeus, un ensamblador para Z80 para el Nascom2, y más tarde el ZX Spectrum, que saca varios cuerpos a sus competidores. /



/ Sale a la venta el SageIV, el ordenador personal más potente de su época y utilizado en el desarrollo de juegos aunque cuesta 7.000 libras./

{1984}

/ Amstrad lanza su línea de ordenadores CPC. La incorporación de una disquetera atrae a los programadores. /



» [ZX Spectrum] *Stonkers*, de John Gibson, era un original juego de guerra en tiempo real.

▶ pasó a los Microdrives de Sinclair —supuestamente una mejora aunque no fueran muy fiables— y consiguió ensamblar código más deprisa. Con el tiempo, los ordenadores de desarrollo se adecuaron para que los programadores de la segunda mitad de los ochenta pudieran ser más eficientes y no perdieran los nervios. Jas programó con un PDS, un PC que tenía las herramientas para trabajar con la interfaz de un ZX Spectrum. "Recuerdo la primera vez que trabajé con él. ¡Ensambló el código y lo descargó en cuestión de segundos! Era tan rápido que no me podía creer que funcionara".
Como Jas ha ilustrado, uno de los mayores temores en aquellos años era la detección y corrección de fallos en el código. Era tedioso y robaba una gran cantidad de tiempo y a todos nuestros programadores les trae malos recuerdos. "Cuando empezaba a buscar errores tenía que repasar mi lista de código hecha a mano para averiguar qué había hecho mal", señala Steve Turner. *Stonkers*, de John Gibson, tenía un famoso bug que arruinaba cualquier partida: "No tenía un debugger. Así que pintaba el borde de la pantalla de un color con un código temporal para buscar el bug y ese marco cambiaba de color cada vez que llegaba a un cierto punto sin que saltara el error. Repetía el proceso hasta que tenía una pequeña porción de código que examinar". John no fue capaz de encontrar el bug de *Stonkers* a tiempo y el juego salió a la venta debido a la presión comercial y a la ausencia de un equipo de testeo. Otro método para encontrar bugs era colocar una información determinada en pantalla. Jim Bagley y Jas Austin recuerdan haber usado esta técnica: "Mostraba los valores de los registros y las variables —explica Jas—. Sigo utilizando está técnica hoy en día a pesar de que hay debuggers que encuentran casi cualquier fallo". Andrew Baybrook, colega de Steve Turner, llegó a escribir un programa: *debug monitor*. "Permitía tunear los juegos", explica Steve. "Podías alterar los datos mientras el programa estaba funcionando. El debugger que uso en Visual C es muy bueno a la hora de encontrar errores, pero tienes que parar el programa entero para mirar las variables de la memoria. ¡En Spectrum lo hacíamos con menos recursos!"!"

Un gran poder conlleva una gran responsabilidad

La llegada de los 16 bits supuso una revolución en el desarrollo de videojuegos. "Lo recibí con los brazos abiertos —bromea John Gibson—. Cuando Atari me pidió que programara juegos para ST, vi el cielo. Pasar del Spectrum al ST fue

JOHN GIBSON

EDAD: 68

PRIMERA MÁQUINA: Sinclair ZX81

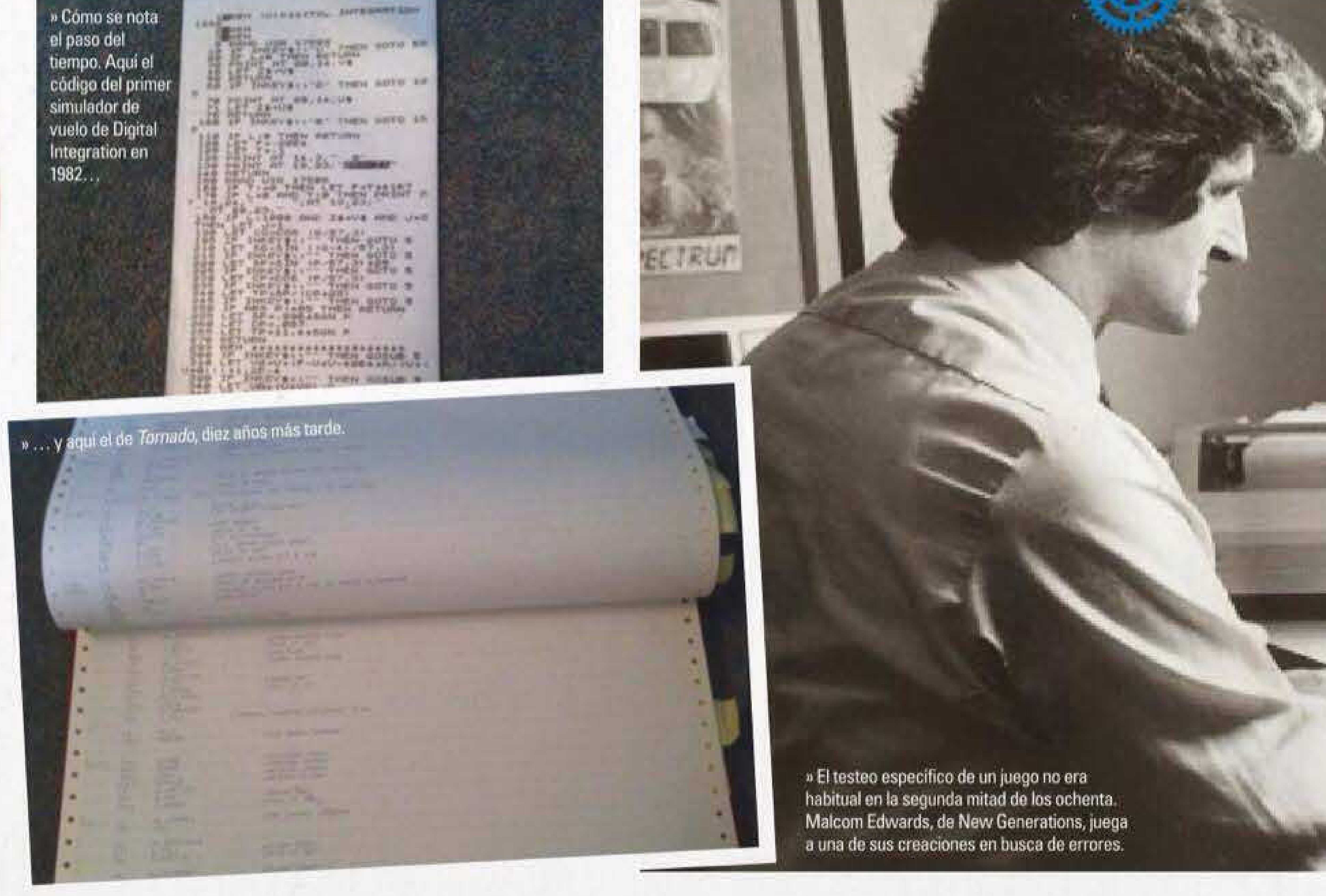
PRIMER JUEGO: *Fly In A Bottle* (ZX81)

PRIMER JUEGO PUBLICADO: *Molar Maul* (ZX Spectrum)

SISTEMA PREFERIDO PARA PROGRAMAR: Fujitsu FM Towns

CÉNIT DE SU CARRERA: Que *Zzoom* lograra un 100% en la review de *Popular Computer Weekly*.

AHORA TRABAJA EN: John se ha retirado mientras escribíamos este texto. ¡Feliz jubilación!



» Cómo se nota el paso del tiempo. Aquí el código del primer simulador de vuelo de Digital Integration en 1982...

» ... y aquí el de *Tornado*, diez años más tarde.

» El testeo específico de un juego no era habitual en la segunda mitad de los ochenta. Malcom Edwards, de New Generations, juega a una de sus creaciones en busca de errores.

como cambiar un trozo de chatarra por un Mercedes". Aunque la comparación es un poco injusta para los fans del Spectrum, ilustra que las bases del desarrollo moderno de videojuegos estaban ahí.

"Los procesadores eran más rápidos, tenían más registros, más colores y mejor sonido —reconoce Jim Bagley—. Pero se necesitaban nuevas herramientas así que los programadores tuvieron que aprender el lenguaje de programación de un nuevo chip". Por si fuera poco, el modo en el que el software se anunciaba y se vendía había cambiado de manera radical. Las pequeñas compañías habían hincado la rodilla o se habían diluido dentro de grandes estudios. Las licencias de grandes películas y de recreativas eran norma habitual y los videojuegos se convirtieron en un gran negocio, lo que aumentó la presión sobre los creadores. "Fue bueno que llegara dinero y que la industria se profesionalizara", recuerda Steve Turner. "Pero, desgraciadamente, se resintió la originalidad. El sector más comercial quería algo similar a los últimos grandes éxitos y no estaba interesado en nuevas ideas". John Gibson remarca el hecho de que la industria se volvió más formal: "Se acabaron los días en los que te daban una fecha de entrega y te las tenías que apañar". Fue en aquella época cuando se crearon nuevos roles. Steve Wetherill trabajaba de manera externa para EA en los primeros 90 antes de unirse a la compañía en 1992: "En EA me encontré por primera vez con un productor. Y trataba a todos sus empleados como Electronic Artists. ▶





DESCIFRANDO EL CÓDIGO

Las herramientas que los programadores utilizan para dar forma a sus obras de arte

CÓDIGO MÁQUINA
■ Lenguaje de bajo nivel para cualquier computadora que se comunica directamente con su CPU. Un ensamblador se encarga de transformar este código.

ENSAMBLADOR
■ Los ordenadores sólo entienden el código binario. El ensamblador coge trozos de código inteligibles para los humanos y los convierte en binario. Cada ensamblador cambia en función del procesador.

ENSAM. CRUZADO
■ Ensamblador que se utiliza en una máquina diferente para la que se está programando. Por facilidad de uso o porque esa máquina es más rápida. Es necesario transferir el resultado con una interfaz compatible.

C++
■ Como C, C++ se diseñó con una idea en mente: flexibilidad. Creado por Bjorn Stourstrup, pretendía mejorar C a la vez que introducía mejoras de otro lenguaje llamado Simula.

C
■ Lenguaje de programación muy versátil diseñado por Dennis Ritchie a finales de los sesenta y principios de los setenta. Fue uno de los más utilizados gracias a la facilidad para mapear instrucciones de la CPU.

COMPILADOR
■ Similar al ensamblador, un compilador coge un lenguaje de alto nivel y lo transforma en binario. El uso de compiladores es más común cuando se programa para diferentes sistemas.

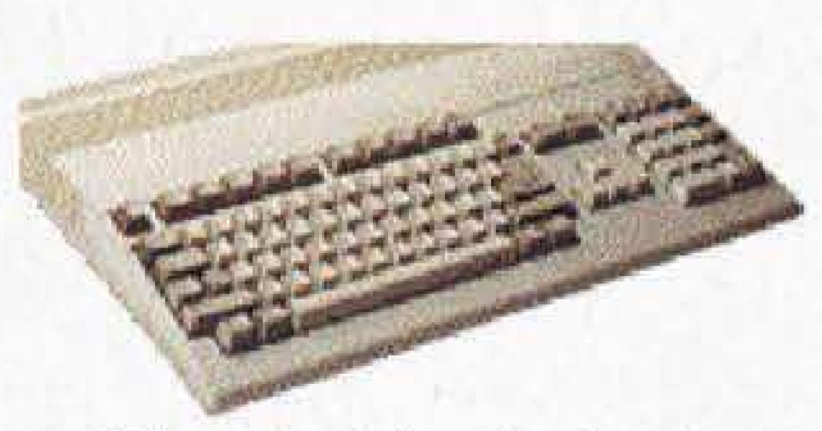
SIMULA
■ Creado en Oslo, Noruega, está considerado el primer lenguaje de programación orientada a objetos y ha influido a muchos otros lenguajes desde entonces como C++, C# o Java.

BASIC
■ Acrónimo de Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code. Su intención era facilitar la programación de juegos o software y hacerlo accesible a gente que no tenía experiencia en matemáticas o que había estudiado ciencias.

ALGOL
■ Contracción de ALGOrithimic Language. Creado a mediados de los cincuenta, fue uno de los cuatro lenguajes de alto nivel creados en esa época. El resto fueron Frotran, Lisp y COBOL.

{1985}

/ Aparecen los Amstrad PCW, una herramienta muy común para el desarrollo de videojuegos./



/ El nacimiento de los ordenadores de 16 bits rejuvenece al, ahora más barato, Motorola 68000./

{1987}

/ SoftICE, un debugger para PC, aparece en DOS./

{1989}



*/ *Prince Of Persia* eleva los estándares de la animación gracias a su uso de la rotoscopia./*

{1991}

/ Aparece Python, uno de los lenguajes más fáciles de entender./



*/ *Catacomb 3-D*, de John Carmack, supone un gran salto tecnológico./*

{1995}

/ Java comienza su carrera de éxito y se gana un lugar dentro del ecosistema web, lo que abrirá la puerta a los juegos para navegador./

{1996}

/ Aparece DirectX para Windows 95, un conjunto de interfaces para programar./

{1998}

*/ Unreal Engine aparece por primera vez en… *Unreal*. Basado en C++, pronto se convierte en un estándar para los FPS./*

{2000}

/ Microsoft desarrolla C#, pronunciado C Sharp. Hoy todavía se utiliza y ya va por la versión 6.0./

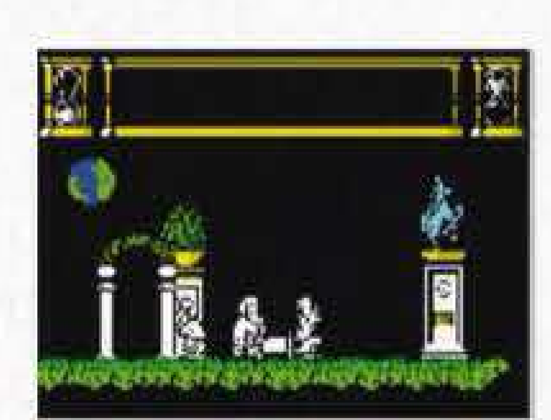
{2004}

/ Las herramientas XNA de Microsoft permiten la creación de juegos para Windows y XB 360./



{2005}

/ Unity Techonologies lanza Unity, una herramienta para varias plataformas basada en C+, C++ y C#../



» [ZX Spectrum] El extravagante *Heartland*, posiblemente el mejor trabajo de Steve Wetherill para ZX.



» [Amiga] Muchos programadores se pasaron a los 16 bits tras muchos éxitos en los 8 bits. Steve Wetherill lo hizo con *Myth: History in the Making*.



» [SNES] Nick Jones pasó de hacer conversiones de juegos de Raffaele Cecco para C64 a trabajar con licencias de cine como *Alien 3*.



MEV DINC

EDAD: 58

PRIMERA MÁQUINA: ZX Spectrum

PRIMER JUEGO: *Gerry The Germ* (ZX Spectrum)

PRIMER JUEGO PUBLICADO: *Gerry The Germ* (ZX Spectrum)

SISTEMA FAVORITO PARA PROGRAMAR: Commodore 64

CÉNIT DE SU CARRERA: Trabajar en grandes juegos como *Enduro Racer, Last Ninja 2, First Samurai* y *Street Racer*.

AHORA TRABAJA EN: Estoy planeando remakes de *First Samurai* y *Street Racer*.

> **"Los primeros 90 vieron la llegada de un buen número de plataformas y herramientas para programar"**
> Mev Dinc

▶ Mi carta de bienvenida comenzaba así: 'Querido Electronic Artist'. Aquello supuso una nueva mirada respecto al desarrollo de videojuegos y es la base de lo que tenemos hoy".

Lo que Steve y John han apuntado de manera sutil es un fenómeno amado y odiado a partes iguales: el juego AAA. "Tuve la suerte de formar parte de Ocean en los últimos ochenta, cuando se estaba haciendo cada vez más grande", recuerda Jim, que llegó a trabajar con Special FX, uno de los estudios de Ocean. "Se llevaban la mayoría de nuevas películas o éxitos de recreativas. Supuso el inicio de los juegos sobre los que se cimentaba la viabilidad de un estudio, los AAA".

Con los 90 llegaron compañías todavía más grandes, juegos aún mayores y la era de las consolas ante el ocaso de Atari ST y Amiga. Algunos de los programadores de 8 bits, en especial aquellos familiarizados con el Z80, crearon juegos para Game Boy. Jas Austin tuvo un gran éxito con la portátil de Nintendo gracias a la conversión del clásico *R-Type*. "Fue mi primer trabajo para Bits Studio. Foo Katan era el jefe y me preguntó si podía hacerlo. No tenía ni idea, pero por supuesto le dije que lo haría".

No tener ningún miedo respecto a los nuevos sistemas es otro de los grandes requisitos para un programador. Lo recuerda Jim Bagley: "Me encantaban las nuevas máquinas porque suponían nuevos retos, especialmente cuando llegó el 32X. Tenía diferentes procesadores principales y procesaba instrucciones en paralelo. Siempre he disfrutado al aprender nuevos lenguajes así que recibir un nuevo hardware era divertido".

Mev Dinc, que había cofundado su propia compañía en los noventa, Vivid Image Developments, tuvo la suerte de trabajar de cerca con fabricantes, lo que le permitía adaptarse a un nuevo hardware sin sobresaltos. "En los primeros noventa había muchas herramientas de desarrollo creadas por terceros y muchas plataformas que hicieron más fácil la transición. Las consolas tenían ventajas obvias, tiempos de carga más rápidos, pero trajeron nuevas complicaciones. Tenías que ser un desarrollador licenciado para trabajar con ellas y los editores tenían que pagar royalties a los fabricantes"."

Bajo Presión

Nick Jones trabaja ahora para Probe Software y recuerda el nivel de presión que existía al trabajar en una gran licencia. "Mi mayor impacto fue trabajar en el *Alien 3* de SNES. Era intimidante, porque era mi primer juego para la consola, pero también fue emocionante". Pese al entusiasmo, Nick descubrió pronto uno de los inconvenientes de cualquier nueva consola: "Todo lo que habían contado era una exageración y,



» [C64] El primer juego de Mev Dinc: *Gerry The Germ*.



» Jim Bagley posa en casa, en su lugar de trabajo



» Incluso en aquellos años eran comunes las cartas que rechazaban proyectos.

» Jan Austin repasa su trabajo..

STEVE WETHERILL

EDAD: 52
PRIMERA MÁQUINA: Sinclair ZX Spectrum
PRIMER JUEGO: *Manic Miner* (Amstrad CPC)
PRIMER JUEGO PUBLICADO: *Manic Miner* (Amstrad CPC)
SISTEMA PREFERIDO PARA PROGRAMAR: ZX Spectrum seguido muy de cerca del Atari ST.
CÉNIT DE SU CARRERA: Trabajar en la saga *Command & Conquer* en Westwood Studios..
AHORA TRABAJA EN: Un juego de estrategia en tiempo real online: *Battle Pirates* de Kixeye.

pese a todo, era una consola fantástica. La resolución era una pasada, podías tener diferentes capas de pantallas que interactuaban unas con otras y el número de colores era excepcional". Que Nick estuviera maravillado no es sorprendente. En Commodore sólo podía trabajar con 16 colores mientras que SNES tenía 32.768. "Había hecho todo lo que se me había pasado por la cabeza con el C64 así que fue una alegría pasar a una máquina más sofisticada". Steve Wetherill trabajó en juegos de PC como el *Command & Conquer* que Westwood lanzó a mediados de los noventa y se tuvo que enfrentar a nuevos retos. "Las herramientas eran mejores pero apareció internet y las redes LAN. Los primeros obstáculos surgieron para lograr diferentes métodos que los jugadores utilizaran para conectarse". La llegada del nuevo siglo presenció la aparición del juego para móviles. "Las herramientas y plataformas variaban de manera extrema —apunta Steve—, unas eran fantásticas y otras terribles. ¿El problema? Las más populares eran las peores para programar".

¿Cómo han conseguido sobrevivir nuestros entrevistados en una industria tan volátil y cambiante? "Adoro hacer juegos —sonríe Jim— y tengo la habilidad de adaptarme y cambiar con el hardware". Steve Wetherill añade: "Me sigue pareciendo algo natural aunque lleve 31 años haciendo juegos. Trabajé en aplicaciones para banca móvil durante uno o dos años y el desarrollo de juegos me ayudó a trabajar tanto en la sala de máquinas como en los niveles más altos". Como en todo esfuerzo creativo también existe la recompensa de conseguir que otras personas disfruten con tu trabajo. "Tienes la sensación de haber logrado algo después de escribir un juego —remarca John Gibson—. Es como escribir un libro, comienzas con un montón de chatarra y plástico y terminas con algo que los demás van a disfrutar".

Después de haber puesto cuerpo y alma en crear juegos de *Earthworm Jim*, Nick Jones sufrió el derrumbe de Shiny Entertainment aunque nunca pensó en abandonar la industria. "Me desilusioné, aunque nunca me metí en esta industria para hacerme rico. Lo hice porque adoro los videojuegos y me adapto a loas nuevas tecnologías".

¿Cómo se sienten respecto a las nuevas herramientas y las mejoras tecnológicas después de haber experimentado aquellos años ochenta? "Me gustaba programar en ensamblador —explica David Looker— y lenguajes como C++ alejan al programador del hardware". Steve Turner ahonda: "Lo que no me gusta es tener que depender de otro código. No puedes dominar el sistema operativo y pintar directamente sobre la pantalla, tienes que lidiar con diferentes capas de sistemas que lleva su tiempo dominar". John Gibson añade: "Hoy es más fácil escribir código y encontrar errores. Disfruté escribiendo programas en ensamblador pero era un trabajo duro""

El futuro de la programación

"Creo que la visión de William Gibson se acerca a lo que será el futuro", dice

NICK JONES

EDAD: 50
PRIMERA MÁQUINA: RML 380Z
PRIMER JUEGO: *Galaliens* (Oric 1)
PRIMER JUEGO PUBLICADO: *Herbert's Dummy Run* (Amstrad CPC464)
SISTEMA PREFERIDO PARA PROGRAMAR: Commodore 64 y SNES
CÉNIT DE SU CARRERA: Hacer *Earthworm Jim* en Shiny Entertainment.
AHORA TRABAJA EN: *NBA2K16* para Xbox One, PlayStation 4 y Windows.



» [PS3] John Gibson ha cerrado el círculo de programador solitario a ser parte de un enorme desarrollo en PlayStation 3 con *Motorstorm*.

Steve Turner. "El hecho de que haya capas y capas del sistema implica que el programador no va a ser capaz de dominar las más básicas. Llegará el día que las máquinas comiencen a escribir código por ellas mismas". Jas Austin también apunta en esa línea cercana a Skynet: "Con los años encuentro más y más capas entre el código que escribe el programador y el que funciona en las máquinas que lo ejecutan. La llegada de herramientas como Unity o Unreal que combinan scripts de alto nivel con interfaces gráficas va a hacer posible que un día no sea necesario ningún tipo de código". Steve Wetherill toma el testigo respecto a este último punto: "Veo que mucho del esfuerzo de programación va dirigido a crear herramientas para diseñadores y artistas. Muchos juegos funcionan con motores gráficos mientras el scripting toma mayor peso. Pero hay muchos tipos diferentes de juegos y cada uno de ellos tiene sus propias tecnologías". Jim Bagley admite que no sabe lo que le deparará el futuro aunque siente curiosidad por lo que está por venir: "Se está fragmentando en muchas direcciones distintas. Los compiladores dejarán de existir el día que los programadores sólo se dediquen a arrastrar y mover elementos en pantalla".

Nuestros programadores ilustran cómo trabaja la industria hoy en día. Algunos están inmersos en grandes títulos, como John Gibson o David Lokker mientras que Jim Bagley o Jas Austin se han pasado al videojuego móvil, un segmento en el que el programador a la antigua usanza todavía tiene algo que decir. ★

RAIDEN

Puede que el gore propulsara al primer Mortal Kombat a la fama, pero Mortal Kombat II dio sustancia al estilo de la serie y le garantizó un lugar en la historia del género. ¡Que empiece el baño de sangre!

JADE

MORTAL

LIU KANG

NOOB SAIBOT

SCORPION

JAX

SUB ZERO

KUNG LAO



Se suele decir que no hay mejor prensa que la mala prensa, y el *Mortal Kombat* original es el mejor ejemplo. El sangriento juego de lucha fue un éxito en los salones recreativos gracias a sus luchadores digitalizados y a sus brutales ejecuciones, y llegó a las consolas como ojo del huracán de la histeria anti-violencia que vivían los videojuegos. Se convirtió en un caso crucial en las vistas del senado norteamericano sobre el tema, lo que incrementó su notoriedad y éxito, proporcionándole ventas multimillonarias.

Parece obvio que una secuela era inevitable después de semejante éxito y en pleno boom de los juegos de lucha. Pero el equipo de Midway no había pensado demasiado en ello y en realidad soñaban con un juego de *Star Wars*, cuando el director general les dijo que necesitaban un nuevo *MK*. El equipo concibió la secuela de la forma más sencilla posible: una versión mejorada del original, con todo lo que a los jugadores les había gustado y todo lo que no pudieron meter en el primero.

Mortal Kombat II presenta a los kombatientes más poderosos de la Tierra arrastrados al Outworld después del éxito de Liu Kang defendiéndonos de la invasión. El responsable de ello es el emperador de Outworld, Shao Khan, que está furioso tras el fracaso de ▶

» [Arcade] *MK II* incrementó significativamente el gore. Cada golpe generaba litros de sangre.

» [Arcade] ¿Hay algún luchador que pase el test del ácido en el escenario Dead Pool? Nop.

EJECUCIONES EXCELENTES

Con el doble de fatalities que en el primer juego, MKII tiene muertes espectaculares.


PUNTOS DE GORE



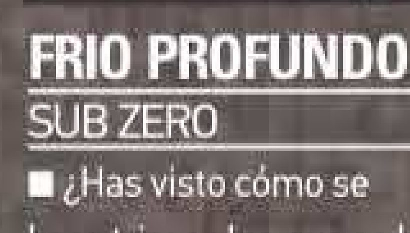
TRANSFORMACIÓN EN DRAGÓN
LIU KANG

■ Después de tener el peor fatality del original Liu Kang arrasa en esta entrega transformándose en una bestia mítica y comiéndose al rival.



TORSO MAL
JOHNNY CAGE

■ ¿Está Johnny Cage abrazando a su oponente? Norl, está agarrándole del torso y partiéndole limpiamente en dos. ¡Buen trabajo, Johnny!



FRIO PROFUNDO
SUB ZERO

■ ¿Has visto cómo se hace trizas algo que se ha sumergido en oxígeno líquido? Este fatality es algo así, pero con ninja gélido incluido en la ecuación.



BESO DE LA MUERTE
KITANA

■ Un beso de despedida a manos de la asesina al servicio de Shao Khan puede parecer cariñoso... hasta que estallas en mil pedazos





SOMBRERO CORTANTE
KUNG LAO

■ Kung Lao reinventa las migrañas partiendo en dos a su oponente justo por la mitad. Una de las muertes más sangrientas del juego.





DECAPERITIVO
REPTILE

■ La lengua de nuestro amigo reptiliano es fuerte como la de un camaleón. Tanto, de hecho, que puede seccionar limpiamente una cabeza para luego proceder a zampársela.







» [Arcade] Shang Tsung pasó de jefe final a personaje normal, pero retuvo sus poderes de metamorfosis.

► su secuaz Shang Tsung, y se convierte en el nuevo jefe final a quien vencer. Por supuesto, antes de llegar hasta él tendrás que acabar con su guardaespaldas de cuatro brazos Kintaro. Shang Tsung es ahora un luchador más, y el personaje oculto Reptile está también en la pantalla de selección inicial. Liu Kang, Scorpion, Sub Zero, Johnny Cage y Raiden vuelven, pero Sonya Blade y Kano han sido capturados y se dedican a contemplar los combates desde los escenarios. Hay recién llegados que ocupan sus lugares: las ninjas Mileena y Kitana, el militar Jax, el lanzador de sombreros Kung Lao y la monstruosidad con manos de cuchilla Baraka.

Mortal Kombat II es un juego de lucha uno-contra-uno igual que su precedente, con el mismo esquema de cinco botones, puñetazos altos y bajos, patadas y un botón específico de bloqueo. Como en el primer juego, velocidad y fuerza son las mismas para cada personaje, y las diferencias llegan con los movimientos especiales. Todos los personajes reincidientes recibieron nuevos movimientos: Liu Kang adquiere una patada-bicicleta y Sub Zero puede congelar el suelo para inmovilizar a su oponente. Los recién llegados también traen consigo numerosos movimientos nuevos, como la invisibilidad de Reptile o el demoledor ataque de Baraka.

Con todo ello, los movimientos más importantes del primer juego eran los Fatalities, que se ejecutaban después de la lucha para ejecutar a un oponente vencido.Estas exhibiciones sangrientas fueron la parte más controvertida del original, y la secuela los dobló: cada personaje tenía ahora dos, y eran aún más excesivas y violentas. El juego original también tenía un fatality universal en el escenario The Pit, donde los jugadores podían mandar a sus oponentes a un foso con estacas. La secuela tenía tres de este tipo. Había un The Pit II, pero también un Kombat Tomb donde se podía ensartar al contrincante en el techo, y un Dead Pool, con una piscina de ácido peligrosísima. Y aún más: los movimientos Friendship y Babality sumaban humor al conjunto, siempre que fueras capaz de limitar tu combate al empleo exclusivo de patadas.

Otra cosa que los jugadores adoraron de la primera entrega fue el personaje oculto Reptile, así que Midway embutió unos cuantos secretos en la secuela. Había tres luchadores ocultos, y se daban pistas acerca de ellos durante el juego. Smoke, un ninja gris, tenía los movimientos de Scorpion y gran velocidad. Noob Saibot era un ninja negro cuyo nombre era



» [Arcade] Los nuevos personajes encajaban a la perfección gracias a sus estupendos diseños.



LADRÓN DE ALMAS
SHANG TSUNG
■ ¿Cómo hace un brujo ascentral para mantener su piel tersa y sus músculos ágiles? Fácil: roba la fuerza vital de sus víctimas y los deja hechos una cascaruja.



DESARMADO
JAX
■ Jax desmembra a su oponente con un suave troncillo de brazos. ¡Adiós a las armas! ¡Adiós a los brazos! (Lo sentimos, este chiste es intraducible)





COMIDA RÁPIDA
MILEENA
■ Mileena no ha sido nunca de picar entre horas: es más de zamparse a un humano de un bocado, antes de escupir el esqueleto. Le falta el eructito. Qué chica más sucia.





CONCLUSIÓN ALTOVOLTAICA
RAIDEN
■ Raiden ejecuta a su oponente con unas pequeñitas descargas eléctricas que acaban con el desgraciado estallando y dejándolo todo perdido.





TIKI-TAKA
BARAKA
■ Con esas cuchillas ridículamente afiladas, Baraka levanta en peso a su contrincante y le hace pedacitos en un torbellino de cortes y desmembramientos.





TOASTY!
SCORPION
■ Nos gusta el nuevo fatality de Scorpion, que hace buen uso de su icónica arma, pero lo cierto es que en este caso nos quedamos con el clásico. ¡Calorcico!

» [Arcade] Luchadores secretos aparecían en la guarida de Goro, con el rumor de que eran descartes del primer juego.



» [Arcade] Si podías vencer al rival sin usar puñetazos podías humillarlos con movimientos de tipo Friendship.



un guiño a los de los creadores del juego Ed Boon y John Tobias, y sus movimientos eran un refrito de los del resto de los ninjas. Jade era una luchadora de traje verde con los movimiento de Kitana e inmune a los proyectiles. Y no era todo: para seguir teniendo entretenidos a los jugadores se introdujeron pistas falsas en la configuración de la máquina, apuntando a unas falsas 'Kano Transformations' para hacer creer a los jugadores que Shang Tsung podía ejecutarlas.

Todas estas novedades ayudaron a que *MK II* fuera tremendamente popular, pero lo que realmente garantizó el éxito del juego a largo plazo fue su mejora en el sistema de juego: los fatalities están muy bien, pero son los combates que llevan hasta ellos lo que tienen que funcionar de forma satisfactoria. El famoso 'juggling' con los enemigos, manteniéndolos en el aire sin dejarlos caer era aún posible como en el primer juego, pero se volvió más complejo mantenerlos arriba sin que pudieran reaccionar. El ataque de gancho era ahora más útil al tener más alcance. Los nuevos movimientos para los personajes ya existentes ampliaron la posibilidades tácticas: antes, era posible esquivar las bolas de fuego de Liu Kang agachándose, pero en *MK II* éste podía dispararlas por la zona inferior, o incluso disparar enmedio de un salto. *MK* había conseguido el éxito gracias al gore, pero *MK II* se consideró un competidor legítimo para *Street Fighter*.

La otra cosa que ayudó a que los combates fueran mucho más suaves y fluídos fueron las animaciones de los luchadores, muy superiores a las de la primera entrega, más unos escenarios mucho más variados (un efecto colateral de la nueva ambientación). El sonido también se mejoró con más música memorable y un chip de sonido de calidad superior.

Aún así, lo mejor de todo fue que los jugadores pudieron compartir la diversión en casa. Casi cada formato doméstico tuvo su conversión de *Mortal Kombat II*, y aunque las consolas de 8 bits rebajaron considerablemente la calidad, casi siempre estuvieron entre los mejores juegos de lucha de sus respectivas consolas. De hecho, el éxito fue tal que cuando Acclaim no obtuvo los derechos para portar *Mortal Kombat 3*, la compañía sacó una versión del segundo para PlayStation y Saturn para rascar algo.



» [Arcade] Algunos escenarios de estreno dieron nuevas oportunidades para ejecutar a los contrincantes.

> **"Mortal Kombat II fue considerado durante mucho tiempo la cima de la serie"**

Mortal Kombat II fue considerado durante mucho tiempo la cima de la serie. No solo inspiró el estupendo spin-off *MK: Shaolin Monks*, sino que es la mayor influencia del reboot de 2011. La mecánica ha mejorado, es cierto, pero este juego sigue siendo el que asentó la identidad de la marca a base de humor salvaje, luchadores icónicos y combates memorables. ★



» [Arcade] ¿Qué puede ser más humillante que verse transformado en un mocoso?



» [Arcade] El fatality de The Pit volvió, esta vez con perspectiva cenital del infeliz.

LAS KONVERSIONES

Con la fiebre por el Kombate a todo tren, todo el mundo quería un Mortal Kombat II para casa. Todas fueron bastante buenas, pero... ¿cuál es la mejor?





MEGA DRIVE 1994

■ Mega Drive ofrece una buena conversión, con todas las características del arcade. Acepta el pad de seis botones, lo que garantiza un buen control. También, si eres un demente, puedes jugar con el Activator. La presentación no es perfecta, pero vale la pena.

SNES 1994

■ Esta conversión es tan buena que casi borra de la memoria la satánica versión del primer juego para SNES (casi, pero no): todo el gore está presente, no falta nada del arcade original y roza la calidad de la fantástica versión de Mega Drive en lo que respecta a gráficos y sonido.









MASTER SYSTEM 1994

■ La versión de Master System es básicamente un port a piñón de la de Game Gear, pero se echa de menos el botón de bloqueo. Entre los aspectos positivos, se gana espacio de pantalla. Es mejor que la mayoría de los juegos de lucha de MS... aunque tampoco hay mucha competencia.



GAME BOY 1994

■ La vetusta Game Boy tiene mucho con lo que cargar, así que pierde un tercio de personajes jugables y a Kintaro, así como todos los escenarios salvo dos. Con todo, es un juego de lucha muy decente pese a controlarse con solo dos botones. Una curiosidad.

GAME GEAR 1994

■ La versión de Game Gear tiene color (y a Kintaro) por encima de la de Game Boy, pero pierde velocidad y suavidad con respecto ala de Nintendo. Por lo demás están cortadas por el mismo patrón. No hay una por encima de otra, ambas son bastante razonables.



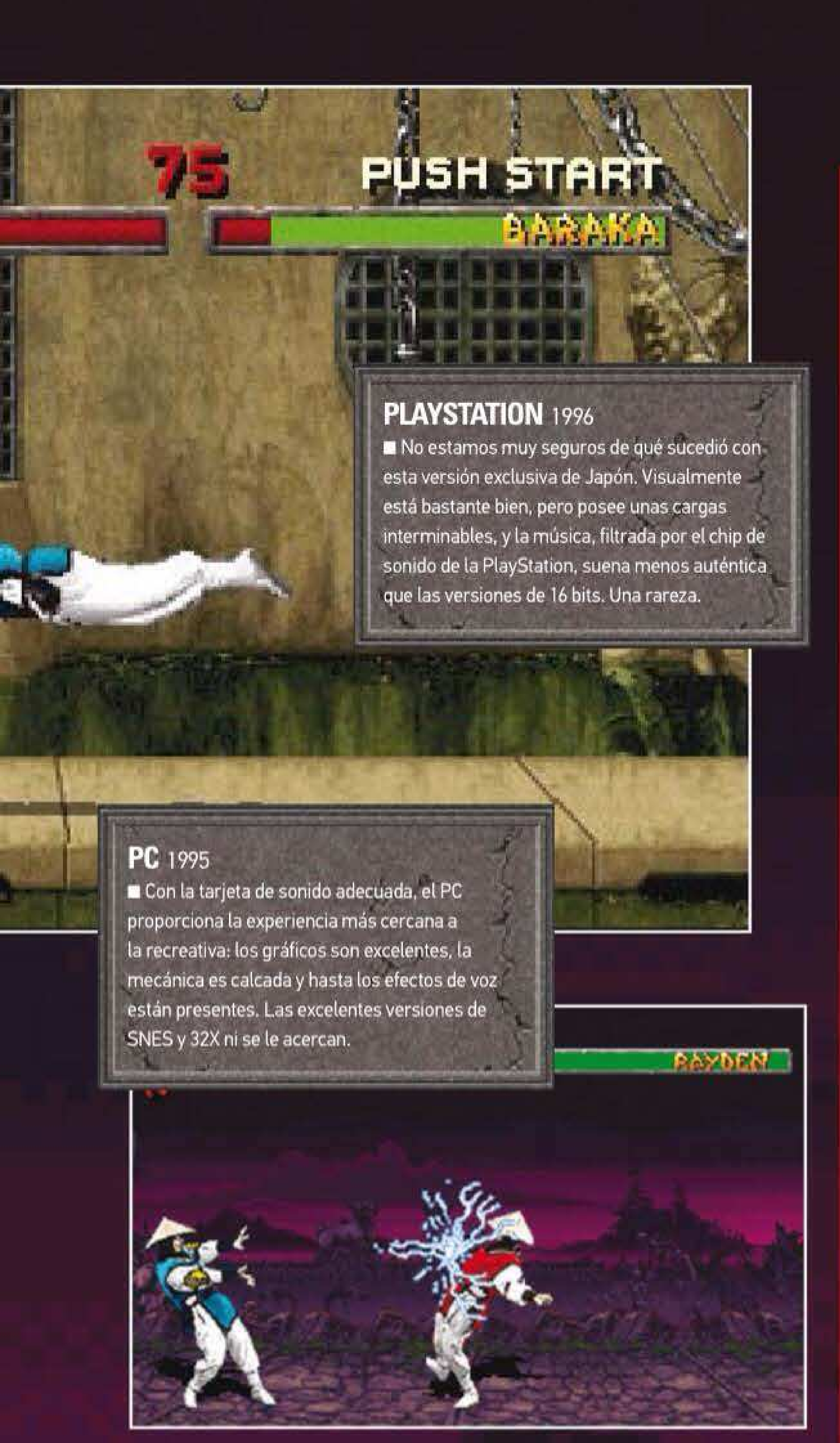


32X 1994

■ Si turbo-cargabas la Mega Drive obtenías el mismo juego pero con unos gráficos más coloridos. También incluye las pantallas de presentación de la recreativa, aunque el sonido no cambia. En general, es una mezcla de las versiones de Mega Drive y SNES.

SATURN 1996

■ La versión Saturn version es muy similar a la de PlayStation, pero la supera en términos de sonido y tiempos de carga. ésta también fue lanzada a nivel mundial, así que hoy día es algo más barata de conseguir. De todos modos, no es un port tan bueno como cabría esperar, teniendo en cuenta la potencia de la plataforma.



PLAYSTATION 1996

■ No estamos muy seguros de qué sucedió con esta versión exclusiva de Japón. Visualmente está bastante bien, pero posee unas cargas interminables, y la música, filtrada por el chip de sonido de la PlayStation, suena menos auténtica que las versiones de 16 bits. Una rareza.

PC 1995

■ Con la tarjeta de sonido adecuada, el PC proporciona la experiencia más cercana a la recreativa: los gráficos son excelentes, la mecánica es calcada y hasta los efectos de voz están presentes. Las excelentes versiones de SNES y 32X ni se le acercan.



AMIGA 1995

■ La versión de Amiga es visualmente estupenda y se adapta bien al control con un botón, aunque eso hace que se perciba como menos auténtica. Por desgracia exige estar cambiando de disco continuamente y tiene unos cuantos bugs.

Y EL RESTO…

■ Hubo versiones de *Mortal Kombat II* en *Mortal Kombat: Shaolin Monks* (PS2, Xbox), *Midway Arcade Treasures 2* (PS2, Xbox, Gamecube), *Midway Arcade Treasures: Extended Play* (PSP), *Midway Arcade Treasures: Deluxe Edition* (PC) y *Mortal Kombat Arcade Kollection* (Xbox 360, PS3, PC). *Kollection* es la mejor de todas.

Q&A: ROB O'FARRELL

El antiguo productor de Probe comparte sus recuerdos acerca de cómo llevó la recreativa a los sistemas domésticos.



¿Habías jugado a *MK II* antes de poneros con los ports?
Probamos el *MK* original y yo era el ayudante de producción en ese, así que eso ayudó. Aunque los programadores eran distintos entre *Mortal Kombat* y *Mortal Kombat II*, se conocían y hablaban entre ellos, que también ayudó.

¿Teníais acceso a las recreativas?
Teníamos el material original. ¡No habríamos podido hacerlo de otra manera! Se nos daba bien portar recreativas a sistemas domésticos, pero necesitábamos el programa original. También teníamos una máquina con la que podíamos jugar.

¿Cómo llegasteis a programar tantas plataformas? Hay algunas personas del equipo que parecen haber trabajado en la mayoría de las versiones.
Eran equipos pequeños: para *MK II* creo que solo teníamos un programador y un grafista, así que no había demasiado que coordinar. Así era mucho más sencillo, aunque posiblemente también había que trabajar mucho más. La versión de Game Gear y la de Master System fueron obra de Keith Burkhill. La de Master System, que portamos desde Game Gear, nos llevó tres días. Recuerdo hablar con Keith y preguntarle, "¿Cuánto dinero les cobramos?" Le dije, 'Mira, cobrémosles un pastizal.' Él dijo, 'Pero solo me va a llevar cinco días.' Lo hizo en tres.

Terry Fordera fue el grafista que empleé para convertir todos los gráficos. Con Terry lo que solía hacer (porque era realmente bueno portando gráficos) era que cuando me mandaba un boceto le decía, 'No, no están lo bastante bien.' Aunque fueran buenos, tomé la costumbre de devolvérselos y él los mejoraba. Trabajábamos siempre dentro de este ciclo y nos las arreglábamos para afinar al máximo la parte gráfica.

La única versión que no hizo Probe fue la de SNES. ¿A qué se debió?
Sculptured Software la consiguió. Estaban especializados en desarrollos para Nintendo, y aunque nosotros trabajábamos todas las plataformas, teníamos preferencia por Mega Drive. En Probe se nos daba bien trabajar en varias plataformas. En realidad, creo que nos ayudó saber que competíamos contra la versión de SNES.

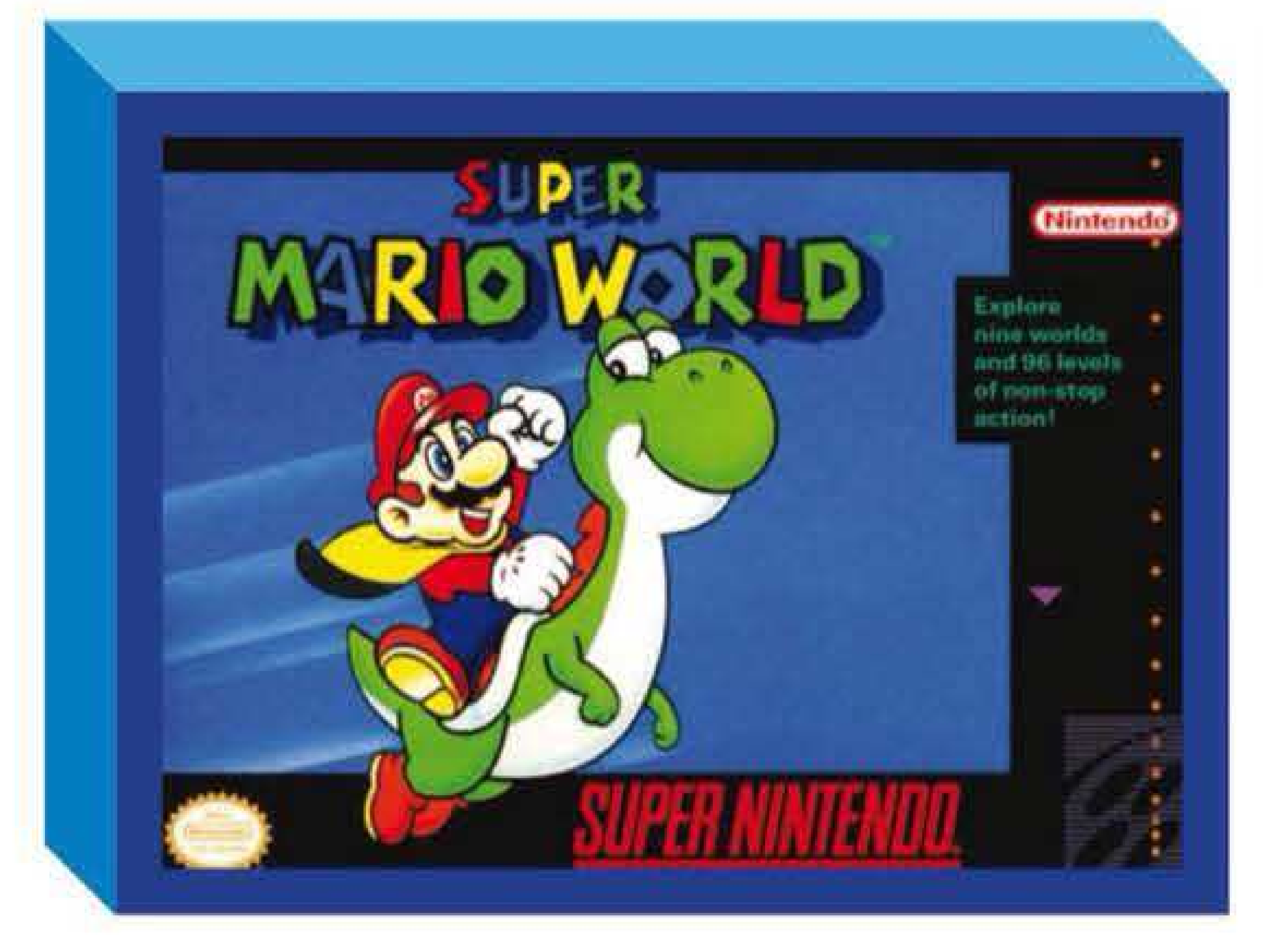
¿Qué desafíos tuvisteis que afrontar?
La versión de Amiga fue dura de desarrollar. Diseñar las combinaciones de botones y demás fue bastante complicado. Asegurarte de que todos los movimientos se podían ejecutar, que te daba tiempo de llegar a pulsar los botones en el momento justo, especialmente para los fatalities. En algunos casos diseñamos combinaciones de botones a las que no se podía llegar a tiempo, lo que supongo que puede considerarse que rompía el juego.

Nuestro mayor desafío con *MK II* fue el salto en cuanto a los personajes: más cantidad, más movimientos, y Acclaim no quería gastar en cartuchos más grandes para reducir costes. Recuerdo estar trajinando con una utilidad de compresión de datos, era un día de fiesta y cogí prestados todos los PCs de la oficina para hacer funcionar todos los compresores y ver cuál iba bien. El día de fiesta por la mañana, después de todo el fin de semana, no lo había conseguido. Al día siguiente un tío llamado Nick Pelling escribió una utilidad que comprimió todo en cinco o diez segundos. No podía creer que hubiera echado a perder todo el fin de semana. Pero salvó *Mortal Kombat II*, no creo que hubiéramos conseguido embutirlo en un cartucho sin él.

En la versión de Mega Drive había un huevo de pascua... la Fergality. ¿Cómo lo hicisteis? ¿ Acclaim o Midway lo sabían?
Creo que la Fergality apareció como una captura de pantalla en el The Sun... ¡que nos alegró el día! Siempre hacíamos bromas acerca de cómo meter a Fergus McGovern, CEO de Probe en aquel momento, en el juego. De hecho, Fergus ya había aparecido en nuestro port del primer *Mortal Kombat*. Acclaim estaba enseñando el juego en el CES y recibí una llamada de Fergus. "¿Por qué acabo de ver mi cabeza surcando los cielos en una pantalla gigante?" Dije: "Bueno, ¡eso solo pasa en el modo con trampas!" Como habíamos metido su cabeza en *Mortal Kombat*, pensamos cómo hacer que repitiera en *Mortal Kombat II* y así se nos ocurrió la Fergality. Fergus protestó, pero en el fondo le gustaba.

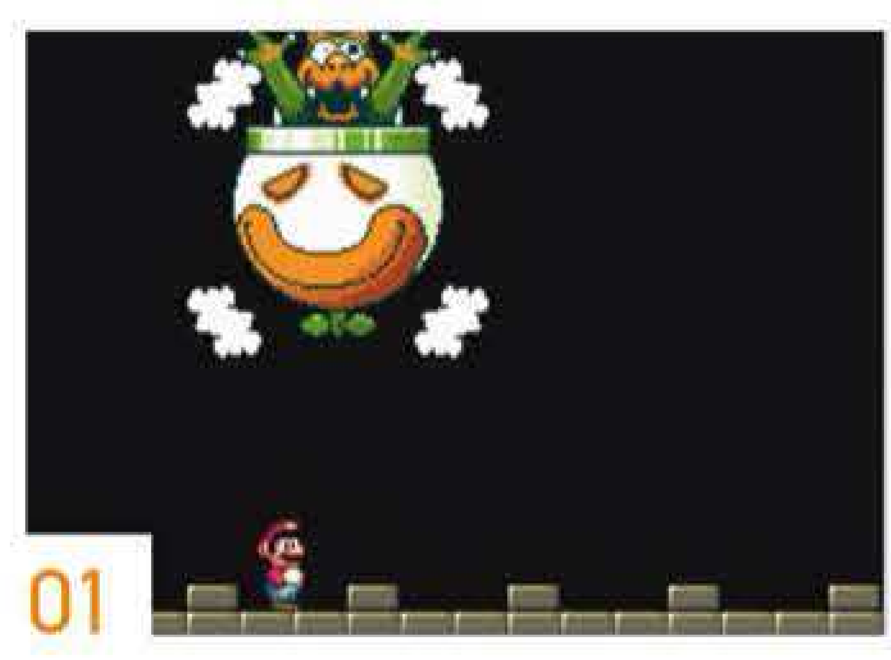


PANTALLA FINAL



SUPER MARIO WORLD

» Celebremos el 30 aniversario de Mario recordando el final de una de sus aventuras más legendarias. Vale, todos lo vimos en su día, pero era esto o poner el final de la película protagonizada por Bob Hoskins. Y eso iría en contra de la Convención de Ginebra. Y del buen gusto.



01

» Como no, el duelo final enfrenta a nuestro fontanero favorito contra su archienemigo, Bowser. Este va montado sobre un transporte payasil que años más tarde acabaría heredando uno de sus pequeñuelos, el encantador Bowsie.



02

» Tras ser derrotado, Bowser empieza a rotar (por cortesía del Modo 7) hasta que deja caer a la Princesa Peach, la cual desciende con una suavidad que ya nos habría gustado tener en las incontables fases de lava que nos hemos tragado.



03

» Tras recibir un beso de la Princesa, nuestro mostachudo héroe se pone colorado y empieza a ver fuegos artificiales (literalmente). Se ve que alguno de los Koopas son valencianos y han decidido celebrar sus propias Fallas.



04

» Bowser ya es historia (por ahora) y Mario, Peach y Yoshi deciden abandonar el castillo, acompañados por siete saltarines huevos. La Princesa está algo agotada después de esperar sentada a la que le rescaten durante todo el juego, por lo que decide subir a la grupa de Yoshi. No vaya a ser que sude o algo.



05

El resto de los Yoshis les ha preparado una fiesta de celebración por todo lo alto, con entremeses fríos entre los que no se encuentran, afortunadamente los huevos saltarines. Estos eclosionan en el momento preciso, tras lo cual Mario y Peach piden un taxi para ver si consuman en la intimidad su romance.



Coordinador: **Bruno Sol**
Colaboradores: **John Tones, Bruno Louviers, Jaume Esteve, Sara Borondo, Roberto Ganskopf, Juan García, Marçal Mora, Ricardo Suárez**
Maquetación: **Manuela Hernández**

EDITA **AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.**



Director General: **Manuel del Campo**
Director del Área de Videojuegos: **Javier Abad**
Director de Arte: **Abel Vaquero**
Directora Financiera y Desarrollo de Negocio: **Úrsula Soto**
Directora de Operaciones: **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital: **Miguel Castillo**
Marketing: **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial: **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales: **Jessica Jaime**
Equipo Comercial: **Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan y Estel Peris**

REDACCIÓN Y PUBLICIDAD

C/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid
Tel. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES

Tlf. 902 540 777 Fax. 902 54 01 11

DISTRIBUCIÓN

S.G.E.L. Tel. 91 657 69 00

DISTRIBUCIÓN PARA HISPANOAMÉRICA

Hispamedia, S. L. Tel. 902 734 243

IMPRESIÓN ROTOCOBRHI

Tel. 91 806 61 51

Depósito legal: M-40540-2011
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Printed in Spain